NA CD: GRAN TURISMO 2 • FIFA 2000 • CRASH TEAM RACING • NBA 2000 • RAINBOW SIX A DLAŠÍ

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation Magazín

ČÍSLO 22

PlayStation

LOADING

DUKE PRO PS2!

JEDI POWER BATTLES

DO NEKONEČNA A JEŠTĚ DÁL!*

BUZZ SE VRACÍ · TOY STORY 2

* UŽ ZASE!

NÁVRAT OŽIVLÉ MRTVOLY

President Evil Shinji Mikami hovoří o *RE 3* a *4*(!) v našem exkluzivním interview

PLAYSTATION 2000

Final Fantasy IX, *Metal Gear 2*, *Driver 2*... speciální ochutnávka velehitů příštích dvanácti měsíců

RECENZNÍ EPIDEMIE!

TOY STORY 2
MEDAL OF HONOR
CRASH TEAM RACING
FIFA 2000
KNOCKOUT KINGS 2000
WU-TANG: TASTE...
LE MANS 24 HOURS
THIS IS FOOTBALL
FIGHTING FORCE 2
TOMMOROW NEVER DIES
WORMS ARMAGEDDON
READY 2 RUMBLE
DISCWORLD NOIR
A MNOHO DALŠÍCH!

Cena 230,- Kč Únor 2000



MATRIX A BLAIR WITCH PRO PLAYSTATION ■ BLUEPRINT: COOL BOARDERS 4, ROLLCAGE STAGE II, N-GEN, MUNCH'S ODDYSEE * PSM VERSUS WU-TANG CLAN * DIE HARD TRILOGY 2 A ISS PRO EVOLUTION V PREPLAY!

hra ZDARMA

POKUD SI PŘEDPLATÍTE PLAYSTATION MAGAZÍN



GRAN TURISMO
10/10



FINAL FANTASY VII
10/10



TEKKEN 3
10/10



CRASH 2
9/10



MEDIEVIL
8/10

VYNIKAJÍCÍ PŘEDPLATNÉ PSM!

Oficiální Český PlayStation Magazín je jediným časopisem, který poskytuje úplný servis novinek, analýz a recenzí her pro konzolu Sony PlayStation. Navíc každý měsíc obsahuje exkluzivní CD přílohu s hratelnými demo verzemi aktuálních titulů.

Zde je zcela vynikající nabídka pro všechny, kteří se rozhodnou využít možnosti jednoročního předplatného PSM:

Za cenu rovnající se prostému nákupu 12 čísel získáte...
12x výtisk PlayStation Magazínu + 12x CD přílohu
+ dodávku poštou až do domu zdarma
+ JEDNU VYNIKAJÍCÍ HRU DLE VAŠEHO VÝBĚRU ZDARMA!

Postup je prostý: vyplňte složenku typu C, do správy pro příjemce napište první číslo, od kterého si chcete PSM předplatit a název hry, kterou jste si z nabídky na této straně vybrali, a poukažte na adresu: **PLAYSTATION MAGAZÍN, ŠANTROCHOVA 16, 162 00 PRAHA 6. Cena ročního předplatného činí 2760,- Kč.**

Pokud máte doma PlayStation, musíte mít i předplatné PlayStation Magazínu!

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor a zástupce vydavatele:
Farid D. Starman (*farid@score.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Chalid Himmat, Štěpán Kopřiva,
Jiří Pavlovský, Tomáš Zvelebil
Americký dopisovatel: Oldřich Hejtmánek
Britský dopisovatel: Martyn Ironmonger
Japonský dopisovatel: Nicholas DiConstanzo

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy
Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Marie Šimáková

Adresa redakce:
Oficiální český PlayStation Magazín
Šantrochova 16
160 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50, 02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub „Mečoun" Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel „Mlčoch" Roubal
Pavel „Butcher" Řezáč

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
Šantrochova 16
160 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50
fax: 02/ 36 79 51
art consulting s.r.o.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole, Petra Kytková
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: *ditribuce@vision.cz*

Produkce a předplatné:
Provozní asistentka: Jana Šteflová
Asistentka redakce: Marie Smékalová

Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy



Osvit:
Amos s.r.o.

PSM na internetu:
www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com



Editor: Mike Goldsmith
Deputy editor: Stephen Pierce

úvodní slovo...



Dvaadvacet měsíců byla životnost prvního šéfredaktora českého PSM, už je na pokraji totálního vyčerpání a musí odejít na zasloužený odpočinek. On si to tedy bláhově myslí, ve skutečnosti ho čeká ještě mnohem více (méně záživné) práce v oblasti produkce titulů vydavatelství Art Consulting.

Vystřídá mě osoba nanejvýš povolaná, milovník akčních her a vášnivý teoretik v oblasti videoher, Jan Modrák. Dříve pracoval jako redaktor recenzí v časopisu Score, posléze nějaký čas trávil v pozici redaktora jiného časopisu o PC hrách jménem GameStar. Čím dál tím více však miluje videohry, a tak jsme ho nemuseli nějak intenzivně přemlouvat. Příště se sním na tomto místě shledáte.

PSM 22 je značně atypické číslo, které musela vstřebat šílenou lavinu vánočního období. Ani tak se nám do nejrozsáhlejší recenzní sekce nevešlo úplně všechno, takže si kupříkladu náš názor na Music 2000 přečtete až příště. Rozpínavost recenzí zahnala tak trochu do koutu PrePlaye a Top Secrety, ale vězte, že je to jev jen dočasný, daný válečnou situací na vánočním trhu.

Snad budu mít příležitost sem tam přispět na stránky PSM, takže mohu si dovolit popřát sobě brzké shledání s vámi, milými čtenáři, díky za dlouhodobou podporu!

FariD Starman

FariD Starman (šéfredaktor)



NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OBSAH

ČÍSLO 22
ÚNOR 2000





BLUEPRINTS



18 COOL BOARDERS 4



20 ROLLCAGE STAGE II

23 ATD.

PREPLAYE



34 DIE HARD TRILOGY 2



32 ACE COMBAT 3



32 ACE COMBAT 3



30 ISS PRO EVOLUTION



34 DIE HARD TRILOGY 2

TÉMATA



„Co se skrývá za temnou imaginací Shinji Mikamiho..."

PRESIDENT EVIL **STRANA 024**

„Ani známka po škarohlídy předvídané recesi playstationových her."

OBRAZY VĚCÍ BUDOUCÍCH **STRANA 036**

Skutečnost: Oficiální PlayStation Magazín je nejprodávanější časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu – tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete – abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



strana 044

Toy Story 2

Buzz Rakeťák učinil obrovský krok vpřed.

PLAYTESTY



48 CRASH TEAM RACING



44 TOY STORY 2

RUBRIKY

Toto CD:

Delikátní nabídka jednoho z nejlepších disků, který kdy byl přibalen k časopisu Oficiální Český PlayStation Magazín...

GRAN TURISMO 2 Hratelné
Nejlepší závodní hra kosmu je zpátky! A ještě o mnoho lepší než první díl! Můžete si v klidu vyzkoušet okruh hlavního města Itálie.

FIFA 2000 Hratelné
V tomto demu si můžete zopakovat finále evropského poháru. Za Machester United proti Bayernu München...

CRASH TEAM RACING Hratelné
Crash si rozumí s Vánocemi. O těch loňských ovšem vyměnil plošinovkové skopičiny za nažhavenou motokáru... A stojí to opravdu za to...

NBA 2000 Hratelné
San Antonio Spurs versus New York Knicks. Jak jste dobří pod koši?

RAINBOW SIX Hratelné
Vaším úkolem je osvobodit rukojmí a eliminovat drogové bosse. Do toho, vojáku!

JADE COCOON Hratelné
Pohovořte s lidmi ve vesnici, pak se projděte po lese a mordujte monstra...

THIS IS FOOTBALL Hratelné
Anglie versus Francie v demu jedné z nejočekávanějších fotbalových her minulého roku. Zkuste, jak se vám bude líbit...

PONG Hratelné
Remake první komerční videohry všech dob. Dáte si fotbálek nebo lední hokej?

ATARILAND COMPILATION Videoklip
Přehled čerstvých předělávek her firmy Atari pro PlayStation: *The Next Tetris, Q-Bert* a *Missile Command*.

NALISTUJTE STRANU 91 TEĎ HNED!







OBRAZY Z UDÁLOSTÍ DALEKÉ BUDOUCNOSTI





THE BLAIR WITCH PROJECT

- Simulace strašidelného víkendu?
- Včetně stavů nevolnosti?
- Překoná hry Resident Evil?
- Nevíme, ale je to dobrá licence.

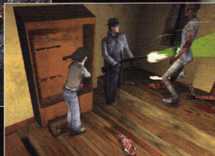


Až půjdete ne tento překvapivý film, buď budete vystrašeni k smrti, nebo se při něm k smrti unudíte. Možná se rozhodnete, že se na něj podívat nepůjdete, protože nevěříte všem těm reklamám a článkům, které hlásají, že je ještě děsivější než Vymítač Ďábla. Případ Blair Witch je ale každopádně a nepopiratelně už teď nejúspěšnější a nejlépe vydělávající nezávislý film všech dob. Proto nikoho nepřekvapí, že po vlně klíčenek, triček, plakátů a dalšího zboží, které se na něm snaží vydělat, kdosi přišel s nápadem udělat podle něj hru.



Gathering Of Developers (vydavatelská firma ze Států, jejíž produkty v Evropě distribuuje Take 2 Interactive) nedávno oznámili, že získali exkluzivní práva na *Blair Witch Project* a že by kromě mnoha titulů pro PC měla vzniknout alespoň jedna hra pro „konzolu příští generace", konkrétně pro PlayStation2, stroj mimořádně nakloněný filmovému umění. První titul by měl být 3D akční horor, využívající enginu hry *Nocturne* od Terminal Reality, což je 3D monstry narvaná hra, která zrovna teď vychází pro PC. Žádné bližší detaily zatím nejsou známy, takže PSM může pouze odhadnout, že hra se nebude moci příliš držet událostí z filmu - hrát jednoho ze tří čundráků s videokamerou, kteří se ztratí v lese a uslyší několik podivných zvuků, by patrně nebylo to pravé ořechové. Datum vydání pro *Blair Witch Project* zatím nebylo udáno, ale první známky nasvědčují tomu, že se bude shodovat s evropským vydáním filmu na DVD/VHS, snad někdy koncem příštího roku.■





PC záběry z *Nocturne*, hry, které se alespoň částečně bude po svém vydání pro PS2 podobat *Blair Witch Project*.

LOADING

VŠECHNY ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE...

Images: kobal Collection, Movies Store collection

Rafinovaný Austin Powers (česky na VHS jako „Špionátor") je pouze jednou ze vzrůstajícího počtu filmových hvězd, které směřují na PlayStation.

FILMY, HRY A VIDEA

BOMBASTISCH!

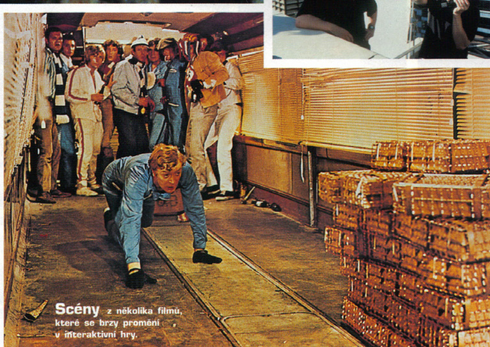
ŠPIČKOVÉ FILMOVÉ LICENCE UKOŘISTĚNÉ PRO PS

Austin Powers, Blair Witch, Italian Job, James Bond, Matrix a Evil Dead - to je jen několik jmen velkých filmových licencí, které si dopředu myslící vydavatelé nasmlouvali. Jinými slovy v herním průmyslu nastává další mohutná vlna příklonu k mainstreamové zábavě.

„Pro hry byly licence vždycky důležité. Taková licence je k nezaplacení, protože filmové a herní publikum je více méně totožné", říká Kelly Summer, prezidentka Take 2 pro Evropu, když komentuje získání licence Austin Powers. Filmy tohoto titulu vydělaly od května 1997 celkově 550 milionů dolarů. Take 2 tudíž plánují zahájit čtyřletou sérii titulů pro PlayStation a PS2, které budou založeny na nich. Co se ostatních v nedávné době oznámených licenčních kooperací týče, *Evil Dead: Ashes To Ashes* je na cestě v produkci







Scény z několika filmů, které se brzy promění v interaktivní hry.



THQ. Práva na *The Italian Job* získali Sci. Na straně šest (rubrika Oko) jste se už přečetli základní informace na téma *Blair Witch*. Bratři Wachowští (tvůrci zdaleka nejpopulárnějšího filmu roku 1999 - Matrix) prohlásili: „Pokud všechno půjde tak, jak má, bude videohra vydána tehdy, když druhý díl půjde do premiéry, a dali jsme si podmínku, že to musí souviset hodně s filmem." Wachowští přilili do ohně ještě trochu oleje tím, že se setkali s patronem *Metal Gearu* Hideo Kojimou (chystá se hra *Matrix* pro PS2, nebo film Metal Gear?), a na síti byl citován Dave Perry z Shiny, který prohlásil, že „s nimi mluvil o vytvoření hry". Další novinky v příštím čísle.

Pro všechny, kdo pochybují o přínosu filmových idolů objevujících se ve hrách, společnost SCEA oznámila, že jejich obchod spojený s PlayStation za měsíc říjen vysál ze šrajtoflí občanů Spojených států více peněz než pokladny kin. To potvrzuje, že i přes všeobecné prognózy, podle nichž by se měla komerční spirála PS2 odebrat strmě do výšin, jsou i dnes hry větší byznys než filmy. „Díky PlayStation jsme mohli překonat bariéry konvencí v oblasti zábavního průmyslu, a to tak, že jsme spojili interaktivní hry, hudbu a filmové prostředí," říká Jack Tretton, vicepresident prodeje v SCEA. „Tato kombinace různých druhů zábavy otevřela našemu průmyslu cestu k mnoha spotřebitelům, kteří si dříve na hry nijak nepotrpěli." A PlayStation2 si díky zabudované technologii DVD získá ještě širší popularitu. I když odhlédneme od finanční stránky, přibližuje se herní průmysl stále více průmyslu filmovému i v jiných aspektech. Není týdne, kdy by se herní průmysl nepřiblížil k situaci, kdy jej bude ovládat hrstka nejmocnějších společností - spojování a kupování menších společností se v poslední době stalo běžným jevem a možná je jen otázkou času, kdy půjde vydavatele spočítat na prstech.

„Herní průmysl je čím dál tím blíže průmyslu filmovému."

Filmům se stále více přibližují i samotné hry. V titulech jako *Metal Gear Solid* bylo stejně času jako hratelnosti věnováno i tomu, aby se vzhled co nejvíce přiblížil filmu. Hráči začnou používat nové pojmy jako zápletka a obsazení a skutečnosti jako grafika a zvuk upadnou při posuzování hry do pozadí. Mnozí herní vydavatelé již tento trend zřejmě vytušili, a tak si hromadně zajišťují filmové lince na velké hry. EA nedávno podepsali s MGM smlouvu na exkluzivní práva na vytvoření, publikování a distribuci her, které se točí kolem Jamese Bonda. Po neúspěšném titulu *Tomorrow Never Dies* by další hra měla být titulem příští generace podle současného filmového trháku Jeden svět nestačí. „Věříme, že se Bond sám nabízí pro celou škálu prvků hratelnosti, počínaje napjatými příběhy a silnými postavami a konče samotnou akcí přímo nacpanou sekvencemi a typicky vynalézavými novinkami," komentuje to Frank Gibeau, viceprezident obchodu v EA.

První zprávy o PlayStataion2 v nespecializovaném tisku hovořily v tomto smyslu: „Představte si, že projdete obrazovkou a prožijete si film v reálném čase, takový je svět, do kterého právě vstupujeme." Je to možná větší pravda, než by mohl kdo vůbec tušit. **JC** ■

UNDER COVER

Nejnovější zvěsti, fámy a informační šum na téma PlayStation.

• *Harvest Moon*, simulace hospodaření na farmě s prvky RPG se chystá na brzké vydání pro PlayStation - v Japonsku, kde jinde? Vy odpovídáte za pěstování obilí, dohlížení nad zvířaty a musíte něco vydělat. PSM počítá s tím, že v Evropě nikdy nevyjde. Snad kdybyste zahrnuli vydavatele hry, společnost Victory Interactive, svými dopisy...



• Ubi Soft vytvořili společný tým s japonským vydavatelem Video System a hodlají vytvářet hry *Formula One* s oficiální licencí. Smlouva platí pro léta 1999 a 2000 a umožňuje Ubi Softu mezinárodní distribuci her. Licence bude nějakým způsobem zpracována pro všechny existujícími formáty, ale nejzajímavější vyhlídky má zatím verze pro PlayStaion2...

• Objevily se detaily o chystané hře *American Arcade* od firmy Astroll, která bude jisto jistě prvním retro titulem na PlayStation2. Odehrává se ve malém městě v USA a vy budete moci navštívit různé arkády a zahrát si verze klasiky jakou, je minibowling a baseball. Najdete tu také výběr věšteckých kabinetů, jukeboxů, pinballových stolů a dalších nevideoherních automatů, do nichž můžete nacpat všechny své drobné...

• Společnost Flying Tiger pracuje na třetím díle hry *Time Crisis*. Hra je určena exkluzivně pro PlayStation a bude vydána pod názvem *Time Crisis Alpha* ve Spojených státech (Namco) i v Evropě (SCEE). Datum je překvapivě už nadcházející březen. Současně velký konkurent *Biohazard: Gun Survivor* vychází v Japonsku už nyní...

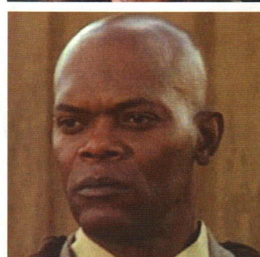
• Square hodlá pořádat dne 29. ledna akci pod názvem Millenium Show, na které, když to dobře dopadne, bude poprvé k vidění hra *Final Fantasy IX* na veřejnosti! Zároveň se rozběhla šeptanda o chystaném DVD pro PlayStation2 pod všeříkajícím názvem: *Final Fantasy Collection*...

Tato novinka je tak žhavá, že se nám dosud nepodařilo sehnat obrázky... Tak tady máte pár fotek z Masters Of Teräs Käsi, aby si v LucasArts uvědomili, jak by nová hra vypadat NEMĚLA!











STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

UMÍTE TO S MEČEM?

RYTÍŘI JEDI

QUI-GON, DROIDI A MAUL V ÚPLNĚ NOVÉ BOJOVCE NA TÉMA EPISODE I

Hra se jmenuje (pořádně nadechnout) *Star Wars: Episode I Jedi Power Battles* a už teď jistě cítíte, jak se vám prodlužuje světelný meč v kapse. Představte si arkádovou akci, v níž vystupujete jako rytíř Jedi a svým mečem odoláváte náporu všech těch droidů, zlotřilých vesmírných žoldáků a nájemných vrahů z nějaké buranské planety. Musíte se probít deseti úrovněmi, které jsou jakousi ozvěnou jednotlivých scén ze skoro stejnojmenného filmu. Musíte zvítězit například v pouštích Tatooine, v barokním městě Theed či v bažinách na Naboo, zamořenými Gun-Gunem (čti morem).

Pokaždé když nepřítele odděláte starou dobrou světelnou hůlkou, získáte zkušenostní body a body znamenají nové pohyby, více Síly a životní energie. Celý systém funguje v jakémsi pseudoerpégéčkovém stylu, a tak když dosáhnete určitých zkušenostních milníků, můžete své postavy „upgradovat". Údajně by vám mělo být k dispozici pět hratelných postav rytířů Jedi, a to ve shodě se seznamem „Kdo je kdo" rady Jedi. Obi Wan je rychlý, schopný a houževnatý, ale jeho Síla je omezená. Qui-Gon Jinn je prohnaný, doslova pekelně mazaný, dokáže dobře léčit a bránit, ale ani on zrovna neoplývá životní energií. Plo Koon (vypadá trochu jako Predator) je hodně tvrdý, ale pomalý, zatímco Adi Gallia (dáma Jedi) je jeho pravým opakem a Mace Windu (ve filmu ho hraje Samuel L. Jackson) je příkladem dokonalé vyváženosti všech aspektů - ostatně takový by měl být každý Jedi. Nikde jsme neviděli Yodu ani toho směšného albína s gumovým krkem, ale LucasArts stejně plánuje uvedení *Jedi Power Battles* až na jaře letošního roku, takže stále je ještě dost času.

> „Qui-Gon Jinn je doslova pekelně mazaný, dokáže dobře léčit a bránit..."

Z věcí, které můžete sbírat, zde jsou: tepelné bomby, vylepšení pro světelné meče, štíty a lékárničky. Jako obvykle nejlépe uděláte, schováte-li si posbírané předměty pro střety s bossi na konci jednotlivých úrovní. Na jednom takovém konci vás čeká dokonce samotný Darth Maul.

Takže ještě čtyři měsíce budeme stříhat metr...

UNDER COVER

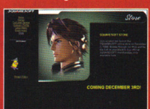
• Stále se hledá herní kandidát, který by dokázal vyřídit *Zeldu*. Poslední vyzývatel vzešel z dílny From Software. *EverGrace*, hra přesunutá z PS1 na PS2, je akční erpégéčko, kde hlavní roli hraje



týpek jménem Yurt, usilující pomstít smrt svého otce. Můžete se těšit na nádhernou grafiku, úchvatnou dějovou linku i temné setkání s prokletým Yurtovým emblémem, který zabije všechny, kdo se k němu přiblíží.

• V příštích měsících má Sony uvést na trh 15palcovou LCD televizi, speciálně určenou pro PlayStation, a ještě spíše pro PlayStation2. Přístroj bude vybavený všemi možnými i nemožnými vstupy a uživatelům poskytne kvalitu obrazu mnohem lepší než konvenční televize. Tento skvělý kousek budete moct pochopitelně používat i s jinými přístroji - například videopřehrávačem či DVD, ovšem až nastoupí PlayStation2, tyto věci už stejně potřebovat nebudete.

• Spojenectví Square/Electronic Arts nedávno zřídilo on-line obchod, v němž lze zakoupit hry, doplňky a všechny možné věci nějak spojené s firmou Square. Návštěvníci webové stránky www.squaresoft.com/store si budou moci zakoupit věci, které nikde jinde neseženete, a to včetně hudební kolekce *Final Fantasy VIII* na CD, kde jsou i ilustrace, jež mimo Japonsko nikdo nikde neviděl. K mání je rovněž katalog všech dosud



vydaných titulů a na webové stránce si bude možné zakoupit i hry, a to okamžitě po jejich uvedení na trh.

• Navzdory zpoždění *DragonQuestu VII* pracují zároveň u Enixu tvrdě na konverzi prvních čtyř dílů hry *DragonQuest* pro PlayStation. Tyto hry byly původně určené pro konzolu Super Famicomu (SNES). Japonští příznivci série se už mohou těšit na lepší grafiku i zvuk než u původních verzí. Euro verze je bohužel prozatím dost nepravděpodobná.

AMERICKÝ HRDINA

RÁNA, SAKRA VEDLE

DUKE NUKEM NABIJÍ PRO PLAYSTATION2



Snímky z her Duke Forever (PC) a Time To Kill (PS1).

Král bleskurychlých výstřelů olova, americký hrdina s americky humpoláckým humorem, míří se svou velkou bouchačkou v pazouře od GTi (nyní ve vlastnictví Infogrames) ke spřízněným duchům v Rockstar Games. Rockstar mají k dispozici licenci na jeden díl hry a nedávno oznámili, že *Duke Nukem* nabral kurs směrem k PlayStation2.

Podle Dukova anděla strážného a šéfa Apogee Scotta Millera Rockstar chce „stejně jako my porušit trochu tradici a udělat z *Duke Nukema* konzolovou hru, která by byla stejně originální a stejně úspěšná jako klasické PC tituly". Sam Houser, šéf Rockstaru, v exkluzivním rozhovoru pro PSM prohlásil, že „*Duke Nukem* na PS2 bude dosud nejlepší konzolovou verzí". A všem Dukovým příznivcům slibujeme, že hra zůstane věrná tradiční dukeovské poetice: bude plně akční, prezentovaná v tradičním nukemovském stylu a pochopitelně nebude zejména postrádat ani humorné stránky. Duke je něco jako Shwarzenegger videoher. Chceme v této tradici pokračovat, a to právě na nejlepší dostupné platformě."

„Chceme vytvořit ultimativní akční hru platformy." - Sam Houser

Novou akvizici stáje Rockstar vyvinou lidé od n-Space, kteří stáli již za skvělou hrou *Duke Nukem: Time To Kill*. „Podařilo se nám dát dohromady skutečně skvělý tým," pokračuje Houser. „Nicméně stále se nacházíme v počáteční fázi vývoje. Na hru se můžete těšit až tak někdy v roce 2001." Ještě ve starém roce 1999 pracovali lidé z GTi na posledním Dukeovým dobrodružství pro PlayStation1 s pracovním názvem *Planet Of The Babes*. Hra se v obchodech bude jmenovat *Duke Nukem: Time To Kill 2* a dorazí někdy v dubnu nebo v květnu. ■

POMÓÓÓC!

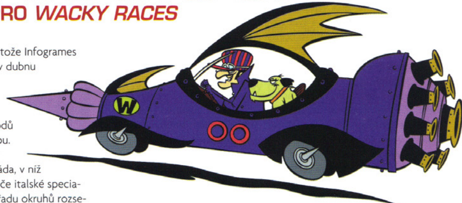
JE LIBO CAPRICCIOSA?

INFOGAMES PODEPSALI SPECIÁLNÍ LICENCI PRO *WACKY RACES*

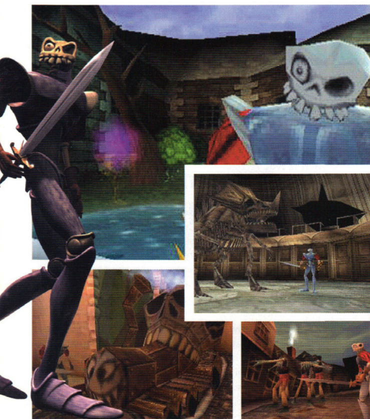
Dastardly a Mutley, na západě oblíbená dvojka, se co nevidět představí na PlayStation, a to ve hře *Wacky Races*, jež by se měla objevit letos v červnu. V této hře, postavené ve stylu *Speed Freaks* či *Crash Team*, by se měla objevit celá sestava z legendárního comicsu. Pokud tento comics neznáte, pak vězte, že v něm šlo hlavně o závodění: rozličné gangy tu používaly hodně divná vozítka a na nich si to rozdávaly o sto šest. Pochopitelně Dastardly a Mutley vždy sáhli po nějaké lumpárně nebo přímo sprostém to podrazu, aby získali navrch, a jak tomu v životě bývá, někdy to dopadlo i špatně. Lépe řečeno tihle dva katastrofy přímo přitahovali.

V kontextu počítačové hry by asi nemělo cenu dát nějakému jednomu týmu větší schopnosti, protože nikdo by si potom nevybral jiný tým a proháněl jen ten svůj zvýhodněný. V této hře má ale každý tým individuální vlastnosti. A tak Pat Pending naplno využívají svůj pozoruhodný automobilový „speciál", zatímco Slag Brothers vnášejí do hry chaos svým Bouldermobilem. U Infogrames se tentokrát zaměřili hlavně na komickou stránku věci, a tak jistojistě očekávejte neočekávané stejně jako pronikavé ječení slečny Pitstopové: „Hej, pomóóc!"

U comicsů ještě na chvíli zůstaneme, protože Infogrames rovněž plánují v dubnu letošního roku vydat hru *Radikal Bikers*, hru závodů poslíčků s pizzou. Měla by to být plnokrevná arkáda, v níž hrajete rozvážeče italské speciality, a nabídne řadu okruhů rozesetých po celém světě. S pizzou budete uhánět převážně po ulicích velkoměst, jako jsou New York nebo Londýn, a to s jediným cílem v mysli, totiž aby vám pizza nevychladla, protože jinak byste sklidili hrozny zákazníkova hněvu. Teď už zbývá se rozhodnout jestli margherita nebo quattro formaggi...



„U Infogrames se tentokrát zaměřili hlavně na komickou stránku věci, a tak jistojistě očekávejte neočekávané..."



Viktoriánská Anglie změnila svou tvář jednou provždy. Ve hře *MediEvil 2* zaplnily britskou metropoli oživlé mrtvoly...

MEDIEVIL 2 V DUBNU

JSEM VZKŘÍŠENÍ I ŽIVOT

SIR DANIEL FORTESQUE SE UŽ BELHÁ



Dan Fortesque je opět na scéně, a to v úplně nové adventure hře *MediEvil*.2. Po porážce zlého čaroděje Zadoka se již jednou vzkříšený Sir Dan odporoučel na věčnost, nepochybně v klidu a míru. Již podruhé.

Děj nové hry se odehrává v centru Londýna v roce 1888, kde Palethorn, arcikriminálník viktoriánské doby, objeví několik volných listů ze Zarokovy magické knihy a svět navěky zakleje. Naštěstí pro svět mají podobná zaklínadla své vedlejší účinky. A tak i vy máte možnost vstoupit do postavy oživeného Sira Dana a svést další hrdinskou bitvu, v níž bude stát opět Dobro proti Zlu a obě strany budou pátrat po stránkách Zarokovy strašlivé knihy.

MediEvil 2 začíná takto: Sir Dan jako muzejní exponát, nepochybně trochu vyveden z míry již druhým zmrtvýchvstání a postaven před úkol prolézt celých 17 úrovní (free-roamingových). Snad ani nemusíme dodávat, že na Sira Dana zde čekají legie všemožných příšer.

Hra vznikla ve studiu Sony v Cambridge a její úrovně jsou mnohem rozlehlejší, než tomu bylo v případě prvního dílu, přičemž řešení puzzlů tvoří opět integrální součást hry. Simon Gardner, jenž stojí v čele cambridgského týmu, k tomu říká: „Podařilo se nám dosáhnout vysoké míry detailu, opulentní grafiky a tak hluboké hratelnosti, že se naší hře dokáže vyrovnat jen několik málo jiných titulů." A soudě podle těchto obrázků, na jeho slovech je možná něco pravdy.

Náš hrdina ve svých četných převlecích - včetně Dan-kenstein (srandovní nápad, ne?) - se rovněž musí naučit zvládat celý arzenál nových zbraní, od tradičních mečů až po nejmodernější (pozor, jsme v roce 1888) pistole, které nepochybně se všemi potvorami, jež by chtěly Danovi přilézt pod nos, pořádně zacvičí (a s ovladačem Dual Shock je zábavné i střílet). Na *MediEvil 2* se můžete těšit už teď, v obchodech ho uvidíte ale až v dubnu letošního roku. ■

SESTRA BOLEST

OPERUJE KRVAVÉ HERNÍ DIVADLO



Sestra Bolest, naše spolupracovnice v zeleném plášti, si každý měsíc bere na starost jednu playstationovou hru a diagnostikuje fyzické následky, které by vznikly, kdyby se herní násilí odehrávalo ve skutečnosti. Tento měsíc *Medal Of Honor*...



MEDAL OF HONOUR

Diagnóza

Zásahy, které nejsou okamžitě smrtelné, většinou vojáka znehybní a ten patrně časem zemře na vnitřní krvácení, zastavení nejdůležitějších orgánů či vykrvácení z tepny. Zásahy do spodní části trupu (tj. do oblasti břišní dutiny nebo genitálií) jsou zpravidla extrémně a nesnesitelně bolestivé. Zásahy do nohou obvykle způsobí zlomeniny, paralýzu, poškození nervů, trvalé poškození svalů či infekci vedoucí často až k amputaci končetiny.

Prognóza

Ve válečné situaci je velmi obtížné se k postiženým dostat, byť jejich zranění nemusí být v normálu nevyhnutelně smrtelná. Je krajně nepravděpodobné, že ti, kdo zůstanou bez ošetření přes noc, by vůbec mohli přežít, neboť ztráta krve obvykle vyvolává smrtelný šok. Zásahy do thoraciku (hrudního koše) často zapříčiní zástavu srdce a také pulmonární kolaps (totální selhání jedné nebo obou plic), což jsou faktory, po nichž se smrt dostavuje během několika sekund. Zásah do hlavy nejprve roztříští lebeční kost, vyvolá hemorrhagii, rozsáhlá poškození mozku, naprosto zastaví proudění krve ze srdce do mozku, zastaví se přísun kyslíku a nakonec přijde i smrt. ■

Ve skutečném životě se Sestra Bolest jmenuje Mandy Milesová a je vrchním chirurgem v nemocnici Charing Cross Hospital v Londýně.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

V odpověď na PS2 firma Nintendo přispěchala s upřesněním svých plánů pro svou konzolu příští generace. Projekt Dolphin je definitivně zrušen, nová konzola se bude jmenovat Snad 2001 (na trh bude uvedena právě tento týden). Současně s uvedením konzoly Nintendo vydá dvě hry: *Teenage Mario* a *Mega Mario On Planet Puff*. Později budou následovat další tři tituly: *Mario Dentist*, *Mario Goes To Hollywood* a *Mario Versus Mario*... EA Sports ohlásili update fotbalového simulátoru *FIFA 2000*, který by měl být odlišný od toho předchozího. Jmenovat se bude *FIFA 2000: Big Club Edition* a najdete v něm všechny týmy světa až na úroveň třetích národních lig. Mimořádně se prý povedl například turecký tým FC Gizil Ögülü. Engine by měl být identický, ale nově přibyla možnost vybrat si typ pleše rozhodčího... **Náš špión, který se v noci na Mikuláše dostal do kanceláří americké pobočky Capcomu, přinesl fantastické zprávy! Film Fight Club (v Česku bude uveden jako Klub rváčů), bude uveden i jako hra! Malé děti si konečně společně se svými staršími brášky budou moci interaktivně užít šílené, kvasifašistické brutality posledního snímku, režiséra filmů Sedm a Hra, Davida Finchera. Bude to takový mix městské, „bez klobouku bos" adventury a**



arkádových pěstních soubojů chlap kontra chlap - speciální chvaty jsou skryté a každá kopie hry bude mít jiné. Navíc si lze naprogramovat vlastní chvaty. Konečně svoboda! Viva Zapata! ■ Vaše Ucho!



CHASE THE EXPRESS

Guarded by NATO soldiers, the French Ambassador and his family headed out of St. Petersburg to Paris on





Už máte po krk všech možných pokračování? Revolution Software nejsou jediným týmem, který na PlayStation vydává nové hry. *Chase The Express* od Sugar And Rockets vypadá jako román Aghaty Christie se spoustou high-tech zbraní.

VELKÁ MAŠINA

CHASE THE EXPRESS

NOVÁ ADVENTURA OD SUGAR AND ROCKETS

Hra s názvem *Chase The Express* měla být v Japonsku vydána těsně před koncem roku 1999. Zdánlivě odnikud se vynořivší japonští tvůrci Sugar And Rockets (pracující exkluzivně pro Sony) v průběhu listopadu a prosince postupně vypouštěli detaily o čemsi, co vypadá jako velice zajímavá hra. Vše se odehrává v expresním vlaku, který se v průběhu hry řítí Evropou. Setkáte se tam s vojenským pověřencem NATO Jackem Mortonem, který má za úkol zachránit francouzského velvyslance s rodinou, jehož unesli teroristé.

Na cestě z Petrohradu do Paříže, což zahrnuje návštěvu 30 měst a 12 zemí, Jacka doprovází Chtistina Wayborn a Boris Zugoski, kteří mu pomáhají splnit zadaný úkol. Hratelnost je prostoupena prvky her *Metal Gear Solid* a *Resident Evil*. Hra je prý nabitá všelijakými záhadami a napětím. Nejdůležitějším rysem má být rozmanitost trasy, kdy navštěvujete různá města a díky čemuž se údajně dosahuje naprosto mimořádné životnosti. Nebude chybět ani průzkum lokací, kde tradičně budete muset hledat různé potřebné předměty a (někdy velmi rafinovaně) ukryté power-upy.

Doposud nebylo stanoveno žádné datum pro vydání verze PAL, ale je více méně jasné, že je to jen otázkou času.

RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE ČI COIN-OPOVÉ PEKLO? ROZHODUJEME. TENTO MĚSÍC: *KUNG-FU MASTER*

MILUJI *KUNG-FU MASTER*

Dávno před příchodem hry *Double Dragon*, byl *Kung-Fu Master* daleko nejlepší bojovkou, kterou jste si mohli zahrát. Osobně jsem za ní tehdy dal větší díl kapesného, než za všechny coca-coly za půl roku dohromady. Oproti dnešnímu nekonečnému množství komb byly pohyby, kterými disponovala vaše postava, strašně omezené, ale byla jiná doba a vy jste si vystačili jen s několika slušnými údery a kopy. Žádné střílení ohnivých koulí apod. tam rozhodně nebylo.. Protivníci se na vás valili ze všech stran a každý z pěti „ďáblových synů" vyžadoval úplně jiné zacházení. Když jste se s nimi vypořádali, dostali jste se na vrchol svatyně, kde na zachránění čekala milovaná Sylvia. A následovaly další údery, kopy, skoky a obranné chvaty před zákeřnými nepřáteli, kteří vás pronásledovali - *Kung Fu Master* vás prostě bavil a baví dodnes. Je k sežrání...

Justin Calvert



NENÁVIDÍM *KUNG-FU MASTER*

Proč nenávidím *Kung-Fu Master*? Ze sedmi důvodů. (i) Hlavní postava se jmenuje Thomas a musí zachránit Sylvii. To zní spíš jako z Kassandry nebo Esmeraldy. (ii) Thomas nosí takové novoromantické bačkůrky. (iii) Jen dva útočné pohyby: úder a kop. To je pěkně nefér - zvlášť když mají vaši protivníci mnohem větší škálu možností. (iv) Přestože hru designovala společnost Irem, vypadá asi stejně lákavě, jako vyzvracené suši. (v) Jediný způsob jak uniknout pronásledovatelům je kvrdlat neustále joystickem doleva a doprava. Což je za chvilku už pěkná otrava. (vi) Podívejte se na ně blíž, vypadají spíš jako kopyta než bačkůrky. (vii) *Kung-Fu Master*? Není o moc lepší než film Karate Kid III. Nenávidím ji.

Mike Goldsmith

Verdikt: *Kung Fu Master?* Hnůj a břečka. Spalte jej.

LOADING



Tony Mott je šéfredaktorem magazínu Edge, nejprestižnějšího multiformátového herního časopisu na světě.

BUDOUCNOSTIVZDORNA?

OSLAVNÉ ÓDY NA PS2 NEKONČÍ, ALE JAK TO BUDE S HRAMI?

Teď když jste si přečetli recenze v tomto čísle PSM, kolik nových playstationových her si hodláte koupit? Vsadím se, že zdaleka ne tolik, kolik jste chtěli před tím, než jste se podívali na názory odborníků. Preview vás navnadilo, zahlédli jste nejednu chytře udělanou reklamu a určitě jste si užili i demo, ale běda, když došlo na lámání chleba...

Uprostřed nové vlny nevýrazných playstationových her se na začátku prosince objevuje oznámení Phila Harrisona z americké Sony, že se různě po světě právě už pracuje na 250 titulech pro PlayStation2! Dvě-stě-padesáti... Není to naprosto úžasné číslo? Podívejme se na to ale jinak. Kolik z těch stovek již existujících playstationových her stojí za to doopravdy si zahrát? Méně než třetinu, to je slušný odhad. Tipněme si tedy, že asi tak 80 her z těch 250 bude stát za to, abyste si je zahráli. Harrisonovo oznámení rázem vyzní zcela jinak. Efektivní kontrola úrovně nikdy u žádného videoherního formátu neexistovala (navzdory snahy společnosti Nintendo přesvědčit spotřebitele svým „odznakem kvality"). Dokud jsou Electronic Arts ochotní napumpovat skoro 4 miliony dolarů do podprůměrného *Tomorrow Never Dies* a pokud bude většina hráčů dost hloupá na to, aby si nechala vnutit názory masivní televizní reklamy, nemají tyhle diskuse žádnou cenu.

Snaha firmy Sony prodat svou revoluci videoherního průmyslu se na nás nezadržitelně valí. Zpětná kompatibilita.. DVD filmy... emoce ve hrách... to je teprve začátek. Lidé ze Sony mohou dosáhnout skutečné výjimečnosti jedině tehdy, když se jim zároveň podaří pozvednout i celkovou úroveň kvality videoher. *(Souhlasíte? Nesouhlasíte? My v PSM jsme trochu rozpolceni, napište nám, co si myslíte - redakce)*

SCREEN TEST

DR HOLLYWOOD KLEPE NA DVEŘE. KLIDNĚ HO PUSŤTE.

2. Dino Crisis

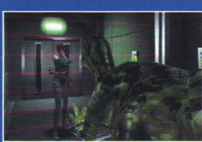
„Chtěl zachránit budoucnost, ale oživil hrůzy minulosti."
Režie: **David Fincher**

ZÁPLETKA:
Vynikající biolog a genový inženýr Kirk se zabývá výzkumem nové formy čisté energie navzdory tomu, že vláda ho zakázala. Zinscenuje vlastní smrt a pošle si tajně veškeré vybavení na odlehlý ostrov. Později tým tří speciálně vycvičených agentů seskočí na tento ostrov padákem. Jejich úkolem je najít Dr Kirka, nalézt podstatu jeho experimentů a přivést ho zpět k výslechům. Malý problém: ostrov Ibis je, zdá se, obydlen krvelačnými dinosaury. Jsou snad tyto příšery nějakým hrůzným vedlejším produktem Kirkových experimentů?

CHARAKTERISTIKA:
Jako Jurský park, ale pro dospělé.

ZELENÁ NEBO STOPKA?
Na tenhle ostrov by hodně velkou ceduli STOP měli rozhodně umístit, ale co se týče potenciálního úspěchu, je to tutovka. Po filmech Sedm a Klub rváčů by se režisér Fincher nepochybně dokonale zhostil úkolu předělat tuto hru na temnou a moderní podívanou pro plátna. Mira Sovrinová nás už přesvědčila, že dokáže kombinovat odhodlanost s ženskou drzostí a hvězda Matrixu Keanu Reeves více či méně už roztpýlil dohady typu „umí vůbec hrát?". Jackson jistě zazáří jako vtipkující hacker Rick, zatímco talentovaný Edward Norton dokáže emocionálně stavět před kamerou na odiv svou předčasnou vyspělost. Stačí se soustředit na jedinou lokalitu a temnou, deprimující, paranoidní atmosféru. Dobrá rada: NEVYTAHUJTE TY PŘÍŠERY NA OBRAZ DŘÍV NEŽ ZA POLOVINOU! A nešetřete záhadami. Snažte se upoutat diváky (pamatujete na třetí Smrtonosnou past?). A určitě tam dejte větu: „Nedělám si srandu! Za rohem se fakt zubí taková hodně nasraná přerostlá ještěrka!".

Andy Lowe ■



Tváří v tvář pravěkému nebezpečí. Musíte cítit to napětí...

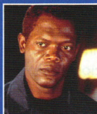
OBSAZENÍ:



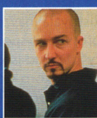
▲ Gail, velitel týmu - Keanu Reeves



▲ Regina, specialistka na zbraně - Mira Sovrinová



▲ Rick, specialista na elektroniku a počítače - Samuel L. Jackson



▲ Dr Kirk, mladý a zejména šílený vědec - Edward Norton



▲ Krvelační dinosauři - musí vypadat lépe než tento!

Photos: Movie Store Collections

MILLE MIGLIA

PROTÁHNEME NĚJÁKÉHO TOHO VETERÁNA

SCI KOUPILA EXKLUZIVNÍ ITALSKOU HISTORICKOU LICENCI



Vydavatelé hry *Carmageddon*, společnost SCI, oznámili zakoupení oficiální licence historických dálkových závodů (konaných pravidelně v Itálii) jménem *Mille Miglia*, což neznamená nic jiného než 1000 mil. V současnosti se už pracuje na hře, která by hráčům umožnila účast na jednotlivých úsecích klasického závodu.

Hráči si samozřejmě budou moci užít starou automobilovou událost v příslušných vozech těch dob. Podívejte se například na screenshoty (legendární vozy Bugatti 43 a Aston Martin Ulster). *Mille Miglia* se dostalo svého času také velké publicity díky tomu, že slavní závodníci se nezřídka neovládli a pouštěli se do pěstních soubojů proti sobě na parkovišti. Mezi ně například patří pětinásobný mistr světa formule jedna Juan Manuel Fangio či Stirling Moss. Až vyjde hra v polovině roku 2000, najdete tam pochopitelně mnoho dalších dřívějších hvězd. ■





Skoro by jeden čekal, že v tom autě najde Luise de Funese. Ale ten by okruh v Itálii sotva zvládl.

KDO VYHRAL GT2?

VÝSLEDKY SOUTĚŽE Z PSM 20

Please use the Postcode



Doufali jsme, že to zvládneme a že nanejvýš radostně očekávanou hru *Gran Turismo 2* stačíme rozeslat vylosovaným výhercům pod stromeček. Věc se však zkomplikovala, původní datum vydání (7. prosince) bylo na žádost Polyphony, tvůrců hry, kteří nebyli stále ještě s hrou dokonale spokojeni, odročeno za Vánoce (leden-únor), takže z dobrého úmyslu nic nezbylo.

Přesto nám tato skutečnost nebránila vylosovat deset správných odpovědí. Výherce pouze prosíme o trpělivost, hru obdrží, jakmile bude PALová verze na trhu.

Otázka nebyla příliš záludná, výrobcem hry jsou, jak bylo řečeno výše, **Polyphony Digital.**

Zde je deset vylosovaných a budoucích majitelů hry *GT2*:

- ✔ Jan Pazourek, Praha 7
- ✔ Jana Boháčová, Brno
- ✔ Josef Kaňák, Oskava
- ✔ Jaroslav Gregor, Aš
- ✔ Milan Nosek, Bratislava
- ✔ Iveta Černá, Zlín
- ✔ Olga Hanzlíková, Praha 5
- ✔ Jarmila Vechetová, Kojetice
- ✔ Zdeněk Šíma, Plzeň
- ✔ Josef Drahokoupil, Nymburk

GRATULACE!

SOUTĚŽ PSM
Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6

PREVIEW





Ideální zábava pro ty, kdo už dokončili svou *FFVIII.*

VAGRANT STORY

(SQUARE / LEDEN 2000)

Square mezi tokijskou mládeží ztratili odkladem vydání tohoto výpravného RPG hodně ze své popularity. Tím se posouvá i evropská premiéra tohoto titulu do daleké budoucnosti. *Vagrant Story* se odehrává v Lea Monde, kdysi nejbohatším městě království Valendia. Město se stalo obětí zemětřesení, je nyní v troskách a stalo se domovem duchů a strašidel. Sídlí tu také zlý Sydney Losstarot a právě kvůli hrozbě, kterou tato postava představuje, se stanete vládním agentem Ashleym Riotem a vydáte se do obávaného města. Design hry má na svědomí Yasemi Matsuno (tvůrce *Final Fantasy Tactics*) a je to spletenec strašidelných scén, hlavolamů, prvků RPG a likvidování nepřátel. To vše v působné gotické grafice.




Poslední okamžiky života. Hrdiny? Ne, těch zombií.

BIOHAZARD: GUN SURVIVOR

(CAPCOM / LEDEN 2000)

Na to, že hra debutovala na Tokyo Game Show v září, je příchod této střílečky (jakýsi kříženec mezi hrami *Resident Evil* a *Time Crisis*) do prodeje překvapivě rychlý. Na rozdíl od *Time Crisis* ovládáte v *Gun Survivoru* pohyby své postavy pomocí tlačítek světelné pistole G-Con (nepohybuje se vpřed sama automaticky). Když namíříte zbraň ven z obrazovky a začnete se po stisknutí kohoutku přibližovat, postranní tlačítka vám umožní ladit pohyb doprava a doleva. Hra má příběh o bezejmenném mladíkovi, který po nehodě s letadlem ztratil paměť. Aby znovu získal ztracené vzpomínky a přežil útoky zombií, vezme náš pan X zbraň a pustí se do boje o život. Další postavy, které tu najdete, jsou cynický stařec Andy a Lot, chlapec, který prošel procesem vymývání mozku, ale přesto ví zajímavé věci o našem tajemném mladíkovi. Náš vyslanec v Japonsku, přezdívaný Ninja X, si hru zahrál a tvrdí, že i přes problémy s prolézáním úzkých chodeb, má na to stát se monstrózním hitem.

プレイステーション

ORIENT EXPRESS

NIKDE ŽÁDNÁ ZEMĚ!

VZHŮRU DO OBLAK

LETECKÁ HRA BEZ LETADEL.

Přesto že se objevují stále nové shoty z her jako *Tekken Tag* a *Ridge Racer V*, stále silněji o sobě dávají vědět i tituly pro PlayStation2 méně zvučných jmen. Překvapení je vždy o to příjemnější. Například je to *Sky Surfer*, dílko ohlášené firmou Idea Factroy. na první pohled neznámé jméno společnosti má na kontě třeba úspěšnou *Spectral Force*. Jejich nová hra má fungovat asi tak, že vyskočíte z letadla připoutání nohama k jakémusi snowboardu podobnému prknu. Pak musíte provádět různé akrobatické kousky a triky, díky čemuž dosahujete co nejvyššího skóre (plníte příkazy na obrazovce jako v třeba *Bust A Groove*) a nakonec musíte včas otevřít padák a přistát v nějaké úžasné póze.

V současné době jsou známé tři postavy (Onodera Kyouya, Kawara Keiko a Harvey Hamilton). Každá z nich má specifické pohyby a triky plus rozdílné režimy jako je Sky Surfing nebo Diving, které vám umožní různě poletovat po obloze. V nabídce nechybí ani tréninkový režim, který disponuje obrovským tunelovitým ventilátorem, který vás udržuje v vzduchu, zatímco si zkoušíte svůj vzdušný repertoár. Že by měla hra *TrickStyle* do Acclaimu (jehož pokračování se také objeví na PS2) vážného soupeře? Zatím není samozřejmě nic jisté, ale Idea Factory slibují ještě mnohá úžasná překvapení. Přesné datum vydání nebylo zatím potvrzeno, ale přesto se tvůrci hry lopotí ještě se dvěma dalšími tituly pro PS2 - první z nich má být závodní simulátor a druhý jakési sci-fi RPG, které, jak říkají on-line zdroje, „se hodně podobá Matrixu". Idea Factory? Příhodné jméno!









(Hlavní) Váš létající týpek vypadá při různých kouscích docela dost věrohodně. (Vlevo dole) Tréninkový režim na bázi větráku v akci. (Vpravo dole) Kyouya na počátku svého sponzorovaného pokusu o sebevraždu.

PSM CHARTS

CO SE PRODÁVÁ A CO HÝBE PLAYSTATION-LANDEM

HITPARÁDA ČTENÁŘŮ PSM SE FORMUJE PROSTŘEDNICTVÍM HLASOVÁNÍ NA KORES. LÍSTCÍCH

TOP 10 ČTENÁŘŮ ČESKÉHO PLAYSTATION MAGAZÍNU

1 FINAL FANTASY VIII .... (SCEE/SQUARE)
2 TOMB RAIDER: TLR .... (EIDOS)
3 FIFA 2000 .... (ELECTRONIC ARTS)
4 THIS IS FOOTBALL .... (SCEE)
5 SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER .... (SCEE)
6 DINO CRISIS .... (CAPCOM/VIRGIN)
7 GRAND THEFT AUTO 2 .... (TAKE 2)
8 TARZAN .... (SCEE/DISNEY)
9 NHL 2000 .... (ELECTRONIC ARTS)
10 CRASH TEAM RACING .... (SCEE)

TOP 5 UK



1 Tomb Raider: TLR .... (Eidos)
2 Tomorrow Never Dies .... (Electronic Arts)
3 FIFA 2000 .... (Electronic Arts)
4 Crash Team Racing .... (SCEE)
5 Spyro the Dragon 2 .... (SCEE)

(CHARTTRACK - 16/12/99)

TOP 5 USA



1 Resident Evil 3: Nemesis .... (Capcom)
2 NBA Live 2000 .... (Electronic Arts)
3 Crash Team Racing .... (SCEA)
4 Tony Hawk's Pro Skaer .... (Activision)
5 Knockout Kings 2000 .... (Electronic Arts)

(NPD - LISTOPAD 99)

TOP 5 JAPONSKO



1 Legend of Dragoon .... (SCE)
2 Chrono Cross .... (Square)
3 Tokimeki Memorial 2 .... (Tecmo)
4 Pachipro Aruze Ookoku 2 .... (SCE)
5 Doko demo issho .... (Koei)

(WEEKLY FAMITSU - 16/12/99)





CELEBRITY SI HRAJÍ

Kapela Feeder, známá z *Gran Turisma...*

1. ISS PRO 98 .... „Nejlepší fotbal"
2. SYPHON FILTER .... „Loganův běh o život."
3. DRIVER .... „K autům máme vztah."
4. GTA .... „Nejdřív auta, pak ještě sex, drogy a rockandroll."
5. GRAN TURISMO .... „Naše hra..."



MY SI HRAJEME

FariD Starman, naposledy v roli šéfredaktora českého PSM

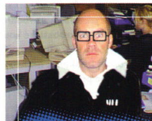
1. *FINAL FANTASY VIII*
2. *MUSIC 2000*
3. *CRASH TEAM RACING*
4. *MEDAL OF HONOR*
5. *FORMULA ONE 99*



ONI SI HRAJÍ

Dave Perry ze Shiny. Velký muž videoher

1. *R/C STUNT COPTER*
2. *METAL GEAR SOLID*
3. *GRAN TURISMO*
4. *COOL BOARDERS 3*
5. *LOK: SOUL REAVER*



VY SI HRAJETE

„Alien", poslal nám svoje foto i seznam e-mailem

1. *EVERYBODY'S GOLF*
2. *WIP3OUT*
3. *BRIANA LARA CRICKET*
4. *TEKKEN 3*
5. *V-RALLY*

TAK TO BY BYLA HRA!

TÍŽIL VÁS NĚKDY GENIÁLNÍ NÁPAD NA HRU? SEM S NÍM.

SEVEN BRIDES FOR SEVEN BROTHERS / LAURA FORDOVÁ

Koncept
Na začátku hry si zvolíte jednoho z bratrů a dívku, které se bude dvořit - tak začíná tato epicky laděná hra, jež usiluje o to zaujmout a nadchnout stejně jako stejnojmenný muzikál. Vaším úkolem je najít si nevěstu, a to za pomoci nejrůznějšího předvádění a mazlení, či jinými slovy, prostě tak, že jí prokážete svou lásku. V celé hře na vás bude dohlížet andílek Millie, která bude taky oceňovat, jak si v milostných hrátkách vedete, zatímco čertík Adam vás s největší pravděpodobností bude ponoukat k akcím, které budou mít naprosto opačný efekt. Dohrajete jednu úroveň a za odměnu se vám dostane videoklipu. Když hru dohrajete do konce, následuje svatba s vaší nevěstou.

Charakterizace
Něco mezi *Bust A Groove* a *Dance Dance Revolution*, navíc okořeněno špetkou *Wu-Tangu*. V kostce to je hra plná ladných tanečních kroků, ale také velkých smrtících seker, které dostanou pořádně zabrat hlavně v akčněji pojatých partiích. Jistě zaujme i širokou veřejnost a všechny ty lidi v hospodách - to hlavně pro své tance a zpěvy. Jinak se můžete těšit na Game Over klip, na němž na vás bude cenit své nesnesitelně bílé zuby tehdejší hvězda Howard Keel.

Verdikt
***Seven Brides...* je hra s obrovským potenciálem, co se publika týče. Jistě zaujme jak mládež zkaženého vkusu, tak naše seniory v domovech důchodců. Hudba vás příjemně pobaví, možnost protancovat celou noc neopochybně zaujme a pevně přitáhne. Režim pro více hráčů by dokonce mohl z této hry udělat jakýsi taneční Twister.**





TAK CO?
Vzhledem k velmi rané předvánoční uzávěrce tohoto čísla jsme se nedočkali prvního použitelného nápadu od českého čtenáře, ale příště vám první plod z domácí dílny rádi představíme. Hlavně nezapomeňte na obrázek obalu.

JÍZDA VE VICHŘICI

MEGALOMANIE

INFOGAMES SHÁNĚJÍ DO SVÉ GARÁŽE DALŠÍ ZÁVODY

V létě Infogames pohltili společnost Gremlin. V důsledku toho hra *Rallymasters* zajela na čas do boxů a závodní trať zcela bezkonkurenčně opanovalo *V Rally 2*. Nyní *Rallymasters* z boxů konečně vyjely a na trati by se měl objevit v plné kráse v březnu. Na 70 aut, 50 okruhů a tvrdá konkurence pro nastartovanou *Colin McRae 2*. Infogames rovněž nedávno schlamstli GT Interactive, čímž získali práva na dnes již klasickou hru *Driver*. Tanner a spol. by se měli objevit v novém díle někdy v červnu či červenci. Rovněž bylo už potvrzeno, že hru *Driver 3* pro PlayStation 2 bude dělat parta z Reflections. Infogames si tak v poslední době vybudovali silnou stáj, která se může měřit s největšími hvězdami na trhu automobilových her. ■





Obrázky ze silných *Rallymasters* od Infogames. Je to další uchazeč o trůn.

NÁZEV:

COOL BOARDERS 4

POZNÁMKA:

VÍC SJEZDOVEK, VÍC BORCŮ, VÍC TRIKŮ... A TO ZNAMENÁ VÍC *COOL BOARDERS*

SPECIFIKACE:	
STYL:	sportovní (snowboarding)
VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Idol Minds LLC
DATUM VYDÁNÍ:	únor 2000
HISTORIE ŘADY:	
COOL BOARDERS:	
COOL BOARDERS 2:	
COOL BOARDERS 3:	
HOTOVO:	80%



Zásadní složkou snowboardových her je výběr barvy vašeho oblečení. Žádný strach, nechybí ani tady. Chtěl by někdo hořčicově žlutou?



V *CB4* si díky nové volbě můžete navolit vlastní statistiky závodníků, a hra se tak více otevírá.

SNÍH A PRKNO

Po úspěchu her *Cool Boarders 1, 2* a samozřejmě také *3* se spousta tvůrců pokoušela proniknout do tohoto žánru - některým se dařilo lépe (zdravíme *X Games*) a některým hůře (pozdrav pro *Big Air*). Série *Cool Boarders* ovšem zůstává až dodnes nepřekonána a třeba *Cool Boarders 3* překonává svého nejbližšího soupeře v počtu prodaných kopií v USA o nějakých 500.000 kusů. Nehrozí však tomuto žánru „přelidnění"? Nelze to vyloučit. V současnosti však existuje ještě naléhavější problém pro žánr jako takový: je to, co už postihlo fotbalové hry - licence. Společnosti se handrkují o všechny možné (i když nedůležité) oficiální licence a oděvní značky a hratelnost pokulhává někde vzadu ve sněhových závějích. *Cool Boarders* se až dosud této pasti úspěšně vyhýbala, ale pozor v nejnovějším dílu se začínají objevovat první symptomy licencománie. Hratelnost možná újmu neutrpěla, ale oficiální prohlášení věnují nebezpečně mnoho prostoru výčtům závodníků a výrobců snowboardů, kteří jsou v ní zastoupeni. Podíváme-li se na solidní arkádovou hratelnost *CB4*, je namístě otázka, proč byste vůbec měli tou-



Režim Race působí čerstvě díky tomu, že se na umělé inteligenci soupeřů hodně zapracovalo.

Dnes jsou snowboardové hry stejně běžné jako ostatní inspirované tradičnějšími sporty. Hra, která má na svědomí snowboarderskou lavinu, se jmenovala *Cool Boarders* a roku 1997 ji vydala společnost SCEE. O téměř tři roky později se chystá čtvrtý díl a Chris Cutliff, šéfproducent firmy Idol Minds, prohlašuje, že *Cool Boarders 4* povznese sérii na vyšší úroveň. Jak vlastně?

„Doplnili jsme kvantum nových prvků, ty dřívější jsme vylepšili a přidali jsme slušnou směs realistické a arkádové hratelnosti," vysvětluje Chris a pak se rozpovídá o profesionálních snowboarderech a výrobcích prken, kteří hře poskytli licence. Přitom není nijak jisté, že nových 16 profesionálních a 34 dalších skutečných závodníků arkádovou hratelnost vůbec nějak vylepší, a tak si PSM trochu vyzkoušelo ranou verzi hry - samozřejmě s nově uzpůsobeným borcem a volbami.

Ve hře je spousta herních režimů, které tradičně kombinují disciplíny závodní a akrobatické. Kupříkladu Trickmaster vám umožní naučit se zvládat nově začleněné akrobatické kousky, které představují asi nejzřetelnější rozdíl mezi touto hrou a *Cool Boarders 3*. Už není nutné „nabíjení" otoček a flipů. Celý proces teď nahradí jednoduchá zmáčknutí postranního tlačítka, když je váš borec ve vzduchu. Působivé sestavy tak dosáhnete podstatně jednodušší cestou.

Bez obav, i tak se budete muset naučit spoustu pohybů a jejich nuancí, jenomže už není nutné vyhrávat bodované disciplíny. Teď je minimálně stejně důležité znát ideální stopu dané trati a zvládat na ní svého

CITÁT: **„Tratě jsou delší a plné skokánků, odboček, překážek, zkratek"**



S novou hrou pochopitelně přichází i nové triky. Zvlášť působivá jsou salta vzad...





Big Air nesmí chybět, ale dobrá zpráva je, že s novým ovládacím systémem jsou fyzicky nemožné kousky ještě mnohem jednodušší než dřív.

závodníka. K tomuto stádiu vývoje musí PSM dodat, že změny v ovládacím systémů nejsou tak podstatné, aby tradiční fanoušek musel mít obavy.

Cool Boarders 4 si rozhodně nemůže ztěžovat na nedostatek životnosti. „30 zbrusu nových tratí, které jsou delší a plné skokánků, odboček, překážek, zkratek atd.," slibuje maximální rozmanitost. Rozneslo se už také něco o velmi zvláštní trase - pravděpodobně skrytém bonusu pro ty z vás, kteří hru dokáží dotáhnout až do konce. Různé volby hratelnosti spolu s rozdělením obrazovky dávají záruku toho, že se hra jen tak neokouká, a dokonce je tu zahnuta i možnost současného závodění čtyř hráčů.

Graficky jsou trasy mnohem pohlednější než v předchozích dílech, ale oslnivá textura sněhu a pozadí nakonec stejně ustupuje do pozadí v momentě, kdy se před vámi objeví několik křiklavě oděných závodníků na blýskajících se prknech. Některé překážky na trati působí výrazně nedodělané, ale třeba nový efekt „prašanu" a noření se prken do sněhu působí nádherně už teď.

Cool Boarders 4 skoro jistě posunou standard díky pokročilosti grafiky i rozsáhlosti hry. Nakonec se ale jedná „pouze" o další snowboardovou hru, která přibude do stále více přehuštěného žánru. Není na tom nic špatného, ale znamená to, že než se hra dostane do obchodu, bude se na ní muset ještě hodně pracovat. „*Cool Boarders 4* je z celé série nejlepší," říká Cutliff sebevědomě, a co se vzhledu a licencí týče, není o pravdivosti jeho slov pochyb. Pravda ovšem je, že tyto vlastnosti samotné dobrou hru ještě nedělají. PrePlay se již chystá. ■

Justin Calvert







Režim Race v *CB4* opět staví na rozmanitosti lokací. Můžete si vybrat přímý sjezd, slalomy, akrobacii či U-rampu - nic důležitého nechybí.

PROFIL

SPOLEČNOST:	
JMÉNO:	Chris Cutliff
ZAMĚSTNÁNÍ:	šéfproducent
MINULOST:	Chris v herním průmyslu pracuje už deset let a po odchodu od Segy se podílel na hrách *Major League Baseball* a *NBA Shootout* pro PlayStation.
VLIVY:	Předchozí tři díly *Cool Boarders*, což se dalo uhodnout.

DALŠÍ INFORMACE

WEB:	www.989studios.com

NÁZEV:

ROLLCAGE STAGE II

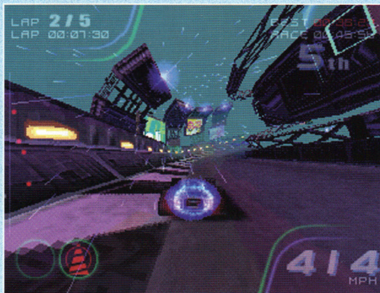
POZNÁMKA:

STAGE II HODLÁ PŘEDČÍT SVÉHO PŘEDCHŮDCE VE VŠECH SMĚRECH A STÁT SE NEJRYCHLEJŠÍMI ZÁVODY PRO PLAYSTATION.

SPECIFIKACE	
STYL:	Závodní bojovka
VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Attention To Detail
DATUM VYDÁNÍ:	březen 2000
HOTOVO:	90%







Ústředními tématy **hry jsou řízení a boj. Tak řiďte a bojujte bez zábran.**



Pamatujte **na první díl? My jsme ho chválili, vy jste nadávali.**

Pokračování hry *Rollcage* z roku 1998 má být údajně ve všech ohledech pokročilejší. Tvrdí to alespoň David Perryman, producent hry *Rollcage Stage II* ze společnosti Attention To Detail, který náš rozhovor uvedl slovy: „Je to něco jako *Rollcage* na druhou, jako tucet pokračování v jednom..." Už samotný první díl představil několik naprosto původních myšlenek výborně převedených do praxe: hrátky s gravitací a superpřilnavostí, vynikající zbrojní škálu a destrukci krajiny. Nehodláte tuto formulku měnit, že ne?

„No, základ je prakticky tentýž, ale zároveň vše ve druhém díle totálně expanduje. Hra je taktéž přístupnější začátečníkům, neboť mnozí hráči měli s ovládáním jedničky značné problémy."

S tím lze souhlasit. Život by měl zjednodušit nový systém kamery, kterému v Attention to Detail říkají Stack-O-Cam. Jednoduše řečeno to znamená, že kamera vás bezprostředně po nepřehledné situaci (po hromadné havárii, při zásahu raketou apod.) navede správným směrem, takže můžete pokračovat rychleji. Mělo by to zabránit frustrující situaci, kdy se desetkrát rozjedete a desetkrát narazíte do zdi. Už jen to by mělo značně přidat na plynulejší hratelnosti. Další výtka hráčů prvního dílu směřovala k tomu, že shluk oponentů před vámi většinou způsobil vámi nezaviněnou katastrofu, která postihla i vás. Pro svou obranu budete mít tedy mnohem účinnější zbraně: „Například nový chaingun, který střílí celé salvy. Když budete mít dva najednou, můžete v jediném okamžiku pokosit celé závodní pole před vámi. Střely jsou totiž naváděné."

Scenérie a budovy budou tentokrát hrát ještě důležitější roli, za jejich destrukci budete odměněni body, skrytou zkratkou nebo lepší stopou jízdy. Body ovlivní vaše celkové umístění. Dokonce tu je jeden režim, ve kterém jde pouze o ničení.

Životnost hry by mělo prodloužit deset zcela nových herních režimů pro single i multiplayer. Potenciálně nejlákavějším z nich by měl být nový režim Scramble, ve kterém jde o dosažení určitého rychlosti na omezené ploše a v časovém limitu. „Fór je v tom," vysvětluje David, „že zde jsou tratě bez okrajů, jen tak se vznášejí v prostoru a vypadnutí znamená automatický teleportický návrat na začátek dráhy."

Příslib 60 různých tratí a 60 vozítek je pro *Rollcage Stage II* rozhodně nadějný. Pokud se opravdu podařilo vstřebat veškeré připomínky hráčů k prvnímu dílu a napravit tak jeho největší závady, hratelnost se rázem ocitne na vrcholu. Vy jste jim řekli, co chcete, a oni měli dobrou vůli naslouchat. Výsledek bude jasný někdy v půlce března... ■

Justin Calvert

PROFIL	
FIRMA:	Attention To Detail
JMÉNO:	David Perryman
ZAMĚSTNÁNÍ:	Producent
MINULOST:	Davidova první práce v oblasti her bylo designování tratí v prvním díle *Rollcage*.
VLIVY:	Největší vliv na podobu hry měla dle Davidova slov kritika hráčů směrem k prvnímu dílu.

CITÁT: **„Můžete v okamžiku pokosit celé pole před vámi."**

NAZEV:
MUNCH'S ODDYSEE

POZNAMKA:
ABE MÍŘÍ SPOLU SE SVÝMI PŘÁTELI VSTŘÍC NOVÝM ZÁŽITKŮM, JAKÝCH SE MU MŮŽE DOSTAT JEDINĚ VE SVĚTĚ PLAYSTATION2.

SPECIFIKACE	
STYL:	Simulace světa
VYDAVATEL:	GT Interactive
VÝROBCE:	Oddworld Inhabitants
DATUM VYDÁNÍ:	Září 2000
HOTOVO:	10%



Inteligentní kamera vám vždy poskytne ten nejlepší pohled na dění.







Mějte na paměti, je-li na nějakém místě více než jedno stvoření, jejich emoce bude určovat skupinová dynamika.

Oddworld je vesmír jako žádný jiný, krajina obývaná roztodivnými stvořeními, která se všechna bez výjimky zrodila v hlavě Lorne Lanninga, prezidenta a zakladatele firmy Oddworld Inhabitants. Během nedávného rozhovoru jsme do mozku tohoto člověka stojícího za projektem Abe vyslali sondu, abychom vyzkoumali, jak že vypadá budoucnost Oddworldu a jak se připravuje na přechod na PS2.

„Popsat tuto hru (*Munch's Oddysee*) je zapeklitě složité, nic podobného se totiž ještě na trhu neobjevilo. A ani ten nejlepší popis nedokáže nahradit prožitek z hraní, takže všechno, co nyní řeknu, vám dá přinejlepším jen přibližný obrázek o tom, jaké to vlastně bude," začíná Lorne, jehož láska k vlastnoručně vytvořenému světu fantazie je zjevná na první pohled. Všechno ukazuje na to, že s příchodem technologie PlayStation2 bude Lorne konečně moci realizovat svůj dávný sen: vytvořit skutečnou a logickou simulaci svého fiktivního světa - včetně jeho ekosystémů, sociálních modelů a chemických procesů v něm.

Munch a Abe budou mít ve hře značně odlišné schopnosti, přičemž budete moci používat obě postavy (od chvíle, kdy se setkají, budete moci přeskakovat z jednoho na druhého, a společně tak řešit nejrůznější puzzle anebo třeba komunikovat v určitém jazyce). „Gamespeak" neboli herní jazyk je to, čím se seriál Oddworld možná nejvýrazněji zapsal do povědomí lidí, neboť jako funkční součást hry poskytuje možnost inteligentně komunikovat s ostatními postavami a vyvolávat emoce. *Munch's Oddysee*, dle očekávání staví na rozšíření možností tohoto prvku. Slovník a umělá inteligence budou neporovnatelně vyspělejší. Lorne zároveň zdůrazňuje, že i přesto bude jazyk stejně intuitivní a uživatelsky jednoduchý jako dříve. „K pronášení soudů a výroků jsme rádi využili analogové senzitivní tlačítka ovladače Dual Shock2 i větší pamětovou kapacitu."

Podrobnosti zápletky jsou nyní ještě zahalené oponou tajemství, nicméně můžeme prozradit, že na začátku hry je Munch unesen Abem, kterého v důsledku nemá rád. Lorne říká, že jejich vztah je po velkou část hry „disfunkční", když Munch musí určitou dobu setrvat na invalidním vozíku a Abe ho musí tlačit. Hra by měla jít podle sdělení lidí z Oddworldu dokončit zhruba za 50 hodin, ovšem Lorne se zároveň domnívá, že se *Munch* stane předmětem četných opakovaných návštěv. ■

Justin Calvert



Oddworld, jak jste jej dosud neviděli - v reálném čase!

PROFIL	
SPOLEČNOST:	Oddworld Inhabitants
JMÉNO:	Lorne Lanning
FUNKCE:	umělecký ředitel/prezident
ZKUŠENOSTI:	Lorne je autor světa Oddworld a jako takový pochopitelně pracoval na předchozích hrách s Abem.
VLIV NA HRU:	Velká část *Munch's Oddysee* bude naprosto originální, ale jsou zde všechny postavy z *Oddysee* i *Exoddus*.

CITAT: **„Bude to spíše jako navštívit Oddworld než ho hrát."**

NAZEV:
N.GEN

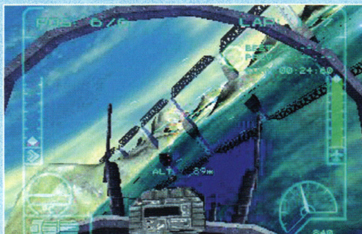
POZNÁMKA:
CURLY MONSTERS SE VYŘÁDILI NA KLASICKÉ, LETECKY SIMULÁTOROVÉ FORMULCE A VZEŠLA Z TOHO ZÁVODNÍ HRA!

SPECIFIKACE	
STYL:	závodní (letadla)
VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	Curly Monsters
DATUM VYDÁNÍ:	Březen 2000
HOTOVO:	80%

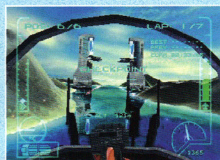








Občas není těžké ztratit orientaci, zvlášť když letíte nízko nad zemí.





Minout kontrolní body znamená penalizaci, nebo dokonce úplnou diskvalifikaci ze závodu.

Letecké závodní hry... nikdy nebyly nijak zvlášť dobré. Co jim chybělo do hloubky, výškou rozhodně nenahradily. Právě proto, když se PSM doneslo, že nový tým tvůrců s názvem Curly Monsters hodlá tyto vzdušné hrátky pojmout nově, měli jsme přirozeně určité pochybnosti. To ale bylo ještě předtím, než jsme zjistili, že se vlastně jedná o lidi, kteří mají na svědomí hry *Wipeout* a *Wipeout 2097*!

Nakonec jsme měli to štěstí, že jsme si s *N.GEN* trochu pohráli dříve, než jsme se setkali s Nickem Burcombem, jedním ze šéfů firmy Curly Monsters. Už teď je přesvědčen, že tato hra bude „jednou z nejvelkolepějších pro PlayStation vůbec". První dojem z hraní *N.GEN* se opravdu nedá přirovnat k zážitkům z žádné jiné závodní hry. Kromě všech tradičních ovladačů musíte hlídat i nadmořskou výšku, která přímo ovlivňuje rychlost letu (čím níže, tím rychleji).Trasy pokrývají oblasti o rozloze až 96 čtverečních mil, kde si můžete dle libosti hledat zkratky a jiné cesty. „Trasy jsou vymezeny dvěma paralelními řadami signálních světel, které ukazují směr cesty," říká Burcombe. „Mimo tuto výseč můžete vylétnout až na tři sekundy, což vám umožní různé zkratky, po třech sekundách se ale zapne Autopilot a poloviční rychlostí vás vrátí na okruh. Pokud ale víte jak na to, můžete si trasu slušně zkrátit." Klíčovým záměrem tvůrců od úplného počátku bylo vybavit *N.GEN* co největší hloubkou. Jako vzor si vzali *Gran Turismo*. K dispozici je tu tak spousta upgradů, systém vydělávání peněz, a dokonce i množství zbraní. Slovy Burcombea „v zásadě se využívají na zpomalování protivníků".

Můžete si vybrat ze 38 letounů, a až bude hra hotová, možná se tato nabídka ještě rozšíří. Brzy se objeví režim s rozdělenou obrazovkou a také nebude chybět volba pracovně nazvaná „přestřelka". *N.GEN* v sobě dává tušit onen vzácný typ závodních her, které do žánru vnesou něco nového. Zachovejte přízeň stránkám PSM a brzy se vám dostane dalších podrobností, do dubna vás čeká recenze. ■

Justin Calvert





Režim Replay vám umožní podívat se na akci z libovolného úhlu.

PROFIL	
SPOLEČNOST:	Curly Monsters
JMÉNO:	Nick Burcombe
ZAMĚSTNÁNÍ:	ředitel (herního designu)
MINULOST:	Nick, stejně jako zbytek týmu, dříve působil v Psygnosis, kde pracoval na hrách *Wipeout*.
VLIVY:	Samozřejmě tu najdeme odkaz z *Wipeoutů*. Dochucení bylo provedeno prvky z *Gran Turisma*.

CITÁT: **„Cestu ukazují signální světla..."**

NAZEV:

ATD.

ZAJÍMAVÉ TITULY BLÍZKÉ BUDOUCNOSTI... FIREMNÍM ŽARGONEM A JEDNOU VĚTOU.

DETAIL



Planet of the Apes
Hra, která se striktně drží nejlepšího filmu s opičky v hlavní roli všech dob.



SPACE STATION: SILICON VALLEY
Take 2 Interactive ♦ www.take2europe.com
Velmi dobrá, i když trochu fantasmagorická, hra pro konzoly Nintendo/Game Boy se koncem března hodlá předvést i na PlayStation.



ROAD RASH: UNCHAINED
Electronic Arts ♦ www.ea.com
V prodeji do konce prvního kvartálu; pokračování motorkářské hry bude obsahovat „deathmatch" i „cooperative" režimy pro dva hráče.



EVIL DEAD: ASHES 2 ASHES
THQ ♦ www.thq.com
Trojrozměrná adventura, která se odehrává osm let po událostech filmové trilogie Dead Johna Romera; v produkci nové společnosti Heavy Iron.



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC
3DO ♦ www.3do.com
Úspěšná série *Might And Magic* od 3DO konečně předvede kouzlo pravověrného žánru fantasy i majitelům konzol PlayStation; 3rd person adventura.



CRICKET CAPTAIN 2
Empire ♦ www.empire.co.uk
První manažer kriketu pro PlayStation zahrnuje skutečné týmy, skutečné soutěže, komentář Jonathana Agnewa a mód pro dva hráče.



COLONY WARS: RED SUN
SCEE ♦ www.playstation-europe.com
Třetí díl série *Colony Wars* bude obsahovat padesát misí odehrávajících se buď v kosmu nebo nad povrchem planet; vydání koncem března.



TEAM BUDDIES
SCEE ♦ www.playstation-europe.com
Bomberman plus *Tetris* plus *Cannon Fodder* jsou smíchány v této multiplayerové akční parbě; postavte si tým, ozbrojte je po zuby a vypusťte je do terénu.



TEST DRIVE CYCLES
Infogrames ♦ www.infogrames.com
Třicet licencovaných motocyklů vám bude k dispozici k divoké jízdě po jednom z dvanácti různých okruzích od Hong Kongu po ostrov Bali.



PLAYER MANAGER 2000
The 3DO Company ♦ www.3do.com
V produkci firmy Anco se dokončuje ambiciózní fotbalový manažér, který o sobě šíří zprávy o nejrealističtější hře svého druhu všech dob.



PLANET OF THE APES
Fox Interactive ♦ www.foxinteractive.com
Adventura s pohledem třetí osoby, která je založena na kultovní filmové sérii. Promění se sen ve skutečnost a filmový kult v kult herní? Detaily brzy...

DALŠí INFORMACE

PSM doporučuje herní adresy na internetu...

Omikron: www.nomadsoul.com
Oficiální stránka spravovaná společností Eidos. Hra je už venku pro PC, o osudu playstationové verze se rozhodne brzy.

Activision: www.activision.com
Jedi Power Battles, Blade, Spiderman... zde je budoucnost.

Outcast: www.outcast-game.com
Pokračování této mistrovské hry se chystá pro PlayStation2, aktuální info zde.

Tenchu: tenchudojo.webjump.com
Neoficiální fan-page *Tenchu* - pokračování bude už brzy.

KONTAKTY

ACCLAIM 0171 344 5000
www.acclaimnation.com
Moreau House, 112-120 Brompton Road, Knightsbridge, London, SW3 1JJ

ACTIVISION 01895 456 700
www.activision.com
Gemini House, 133 High Street, Yiewsley, Middlesex, UB7 7QL

BULLFROG 01483 579 399
www.bullfrog.com
The Mana House, Unit 1A, Guildford Business Park, Guildford, Surrey, GU2 5AG

CODEMASTERS 01926 814 132
www.codemasters.com
Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL

CORE DESIGN 01332 297 797
www.core-design.com
55 Ashbourne Road, Derby, DE22 3FS

EIDOS INTERACTIVE 0181 636 3000
www.eidos.co.uk
Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, Wimbledon, London, SW19 3RU

ELECTRONIC ARTS 01753 549 442
www.ea.com
90 Heron Drive, Langley, Berks, SL3 8XP

GROLIER 01865 264 800
grolier.co.uk
60 St Aldates, Oxford, OX1 1ST

GT INTERACTIVE 02082 229 700
www.gtinteractive.com
The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London, NW1 6JT

INFOGRAMES 0161 827 8000
www.infogrames.com
21 Castle Street, Castlefield, Manchester, M3 4SW

INTERPLAY 0171 551 4266
www.interplay.com
74A Charlotte Street, London, W1P 1LR

JVC INTERACTIVE 0171 240 3121
www.jvc.com
44 Wellington Street, Covent Garden, London WC2E 7BD

KONAMI 01895 470 500
www.konami.co.uk
Jubilee House, 7/9 The Oaks, Ruislip, Middlesex, HA4 7LF

MINDSCAPE 01293 651 300
www.mindscape.com
Tilgate Forest Business Park, Elm Park Court, Brighton Road, Crawley, RH11 9YP

PSYGNOSIS 0151 282 3000
www.psygnosis.com
Napier Court, Stephenson Way, Wavertree Technical Park, Liverpool, L13 1HD

SCEE 0990 998 877
www.playstation-europe.com
PlayStation Careline, PO Box 2047, London, W1A 3DN

TAKE 2 INTERACTIVE 01753 854 444
www.take2games.com
Hogarth House, 29-31 Sheet Street, Windsor, Berks, SL4 1BY

TEAM 17 01924 267 776
www.team17.com
Longland House, Wakefield Road, Ossett, West Yorkshire, WF5 9JS

VIRGIN INTERACTIVE 0171 551 4222
www.vie.co.uk
74A Charlotte Street, London, W1P 1LR

PRESIDENT EVIL

TOTO JE SHINJI MIKAMI, MASOVÝ HERNÍ DESIGNÉR, JEHOŽ MOZEK JE HLAVNÍM ZDROJEM PŘÍŠERNOSTÍ SÉRIE *RESIDENT EVIL*. PSM JEJ VYRUŠIL Z JEHO HROBOVÉHO MLČENÍ A VYZVAL HO K ARTIKULOVANÉMU PROJEVU...

Dny se krátí, nastává vláda tmy a k břehům našeho starého kontinentu se pomalu ale jistě plíží *Resident Evil 3*. PSM se proto po krátké úvaze rozhodl pohnout zadkem a podívat se přímo ke zdroji. Shinji Mikami je bezpochyby jednou z nejvýznačnějších postav playstationové scény, díky svým zrůdám, masakrům a jiným strašlivým výjevům, a tak jsme se chtě nechtě museli postavit tváří v jeho temnou tvář. Nalezli jsme jej v Ósace, metropoli číslo dvě lidnatého Japonska, kde jsme se pokusili sejmout masku netečnosti z jeho obličeje. Tento kardinál strachu pochopitelně ze strany vyslanců PSM žádnou hrozbu nepociťoval - pohled do ledových očí a jeho šarm nás okamžitě utvrdily, že tento muž se dokáže ovládat neobyčejně dobře. Kdyby byl bossem v nějaké videohře, museli byste ho sejmout nejméně šestkrát za sebou, než by se definitivně složil. Po zádech nám pomalu začal přejíždět mráz. Právě jsme se totiž měli ponořit do temných hlubin imaginace nejúspěšnějšího japonského hrůzopisce současnosti...

Začněme tou nejpodstatnější otázkou - kdyby



Rezidence Evil. Sklobetonová budova, která je sídlem firmy Capcom.



se náhodou úhlavní potvora z Nemesis utkala s T-Rexem ze hry *Dino Crisis* na život a na smrt, kdo by vyhrál?

Určitě T-Rex. Je mnohem silnější a taky větší. Jediný způsob, jak by Nemesis mohla T-Rexe zabít, by byl ten, že by se musela kolem něj pohybovat tak hbitě, až by ho dokonale popletla a pak by mu zasadila fatální úder. T-Rex má velmi malý mozek, ale obrovskou tlamu plnou zubů. Rovněž je velmi vysoký - víc než deset metrů. Nemesis by ho nejdříve musela nějakým způsobem převalit na zem, pak by měla šanci.

Většina lidí je asi ve hře *Resident Evil 3* zvědavá právě na bytost jménem Nemesis. Kdo, nebo co bylo pro ni předlohou?

Chtěl jsem, aby hra vyvolala dříve nepoznané a mezní pocity strachu, setrvalý stav paranoie.

Právě přítomnost Nemesis je klíčem k dosažení tohoto cíle. Když zmizí po prvním raném útoku, žijete v neustálém strachu, kdy udeří znovu.

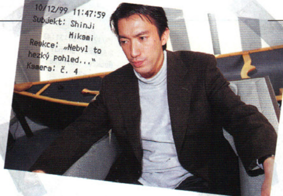
Ano, má to v člověku vyvolat pocit, že je sledován. Představte si, že jdete po ulici ▶

Údaje o případu



Jméno: Shinji Mikami
Zaměstnání: producent a ředitel společnosti Capcom
Věk: 33
Výška: 164 cm
Barva očí: hnědá
Předchozí činnost:
Aladdin (SNES) 1993
Goof Troops (SNES) 1994
Resident Evil (PlayStation) 1996
Resident Evil: Director's Cut (PlayStation) 1997
Resident Evil 2 (PlayStation) 1998
Dino Crisis (PlayStation) 1999
Resident Evil 3: Nemesis (PlayStation) 1999
Záliby: sledování filmů a sbírání náramkových hodinek

10/12/99 11:47:18
Subjekt: Shinji Mikami
Reakce: „Byla nesnesitelná..."
Kamera: č. 1



▶ domů a najednou za sebou ucítíte pohyb stínu. Vše je jako normálně, ale přesto se nemůžete zbavit toho divného pocitu - že vás někdo sleduje. Právě tento strach chci hráčům zprostředkovat.

Vycházíte zde z vlastní zkušenosti?
Před pár lety se o sledování lidí a o přepadávání v Japonsku hodně psalo a mluvilo. V televizi běželo hodně dokumentárních filmů a ty mi byly velmi dobrým zdrojem inspirace.

Takže žádnou osobní zkušenost nemáte?
Vedoucí týmu, co dělal *Resident Evil 2*, měl přidělenou osobu, která jej sledovala a strašila, ale já osobně nikoli. Ta dívka byla nesnesitelná.

Byla to vážně žena?
Nebyl na ní pěkný pohled.

Jakým způsobem dostanete do videohry ten reálný strach, který by zakoušel sledovaný člověk?
Tak, že hráče neustále napínáte. Chci, aby si hráč nikdy nemohl být jist, co se v následujícím okamžiku stane. Není to nezbytně o otevřené hrůze, ale rovněž o překvapování či naopak napínaném očekávání. Říká se tomu suspenze.

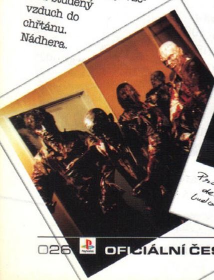
Existují nějaké techniky, jimiž suspenzi zvýraznit?
Ano, například volba a změna úhlu záběru, tím lze hodně ovlivnit hráčovo vnímání situace. Perspektiva první osoby je velice intimní. Změníte-li náhle a nečekaně ohnisko záběru třeba od stropu nad hlavou, docílíte intenzivního napětí. Pak přejdete rychle zpět do první, a hráče máte v hrsti. Teď už ví, že se brzy od něj bude požadovat blesková reakce. Do budoucna hodlám tyto techniky ještě mnohem více zdokonalit.

Velmi důležitou roli hraje ve hře *Resident Evil 3* zvuk...
Přesně tak. Například v několika prvních scénách je záměrně voleno jisté melodické téma, které ohlašuje příchod samotné Nemesis. Je to vlastně takové varování. Vždy, když tuto hudbu uslyšíte, víte, že se Nemesis chystá k útoku a musíte se na něj připravit. Ovšem nemůžu vyloučit, že později téma zazní schválně i v okamžiku, kdy se Nemesis vůbec neobjeví anebo se objeví o něco později. Hráč se připraví na útok, ovšem ten nepřichází. Je to prostě něco na způsob Pavlovova experimentu s reflexy (viz. Poznámka k případu č. 2). Stejnou techniku užil Spielberg s hudbou v Čelistech. Hodně vám to zamotá hlavu.

Jaké další triky používáte?
Pokusil jsem se zvýraznit atmosféru zvukem lidského sténání či pláče. Původně jsem tam chtěl mít záběry, jak

Capcom kolotočářem

Capcom chce realizovat Mikamiho vizi formou zábavního střediska. Stát se tak má v červnu 2000, kdy by měl tento „lunapark", jenž by se jmenoval „Biohazard 4D Horror", otevřít veřejnosti. Hlavní atrakcí bude virtuální útok zombií, ve které návštěvníky ohromí šílené CGI sekvence plné hrůzy, hydraulická křesla jim zvednou žaludek a ventilátory vženou studený vzduch do chřtánu. Nádhera.



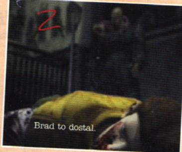


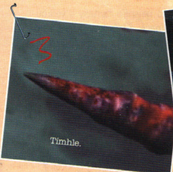
První! Biohazard-lunapark bude otevřen v Ósace. Návštěvníci budou neustále prchat před zombiemi



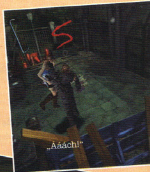




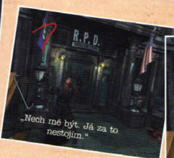




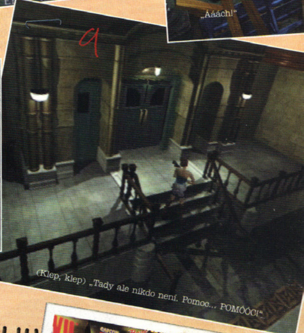












Jak útočí Nemesis

Kdykoliv se má objevit postava jménem Nemesis, hrozí nebezpečí infarktu. Tyto útoky, jedny z nejhrůzostrašnějších v dějinách počítačových her, přicházejí znenadání a postihnou vás jak fyzicky, tak mentálně. Máte se na co těšit.

zombie na ulicích vraždí jiné osoby, ale pak jsem od toho upustil, protože v současné době se v Japonsku hodně diskutuje o vlivu násilí zobrazovaného ve videohrách na děti. Celý nápad tak přešel do zvukové roviny, hlasy jsou znamením hrůzy, která je nablízku, za zdmi, za dveřmi, do kterých právě hodláte vejít. Nic nevidíte, vše se odehrává ve vašich představách.

Je hodně složité vynalézat úplně nové techniky, které by vedly k cíli? Vždyť i na nejsilnější horory si brzy přivykneme a jejich účinek se vytratí...

Ve hře *Resident Evil 3* jsem původně stanovit za nejdůležitější techniku metodu jakoby absurdních kontrastů. Představte si, že například na ulici slyšíte za dveřmi budovy tlumený řev. Ale pak vejdete dovnitř a vše náhle ztichne... tentokrát to ale bohužel nebylo technicky možné.

Použijete to v příštím díle?

Myslím, že pro mě nastal čas na změnu. Chtěl bych se trochu odpoutat od *Resident Evilů* a vytvořit něco úplně nového. Ve všech dílech hry *Resident Evil* hrál ústřední roli strach. V mé nové hře, která bude hodně odlišná, bude hrát roli velmi vedlejší.

Jaký to bude žánr?

Nebude to horor. Před *Resident Evily* jsem pracoval na disneyovkách, takže se ostrými přechody mám už svou zkušenost. Chtěl bych tak trochu vrátit čas a udělat docela přívětivou hru, něco, co by bylo prostoupeno lidským teplem. *Resident Evil* je velmi temná hra, která emoce redukuje na strach. Moje budoucí hra bude úplně jiná, půjde o lásku, štěstí a smích. Jako nejbližší srovnání se nabízí snad RPG *DragonQuest* (viz. Poznámka k případu ▸



Síla mrtvých je na vaší straně. Residentevilovská bazarpražé v obchodech Akihabary.



Poznámka k případu č. 1

Předmět: Mikami-san o strachu
Ref: měření

SECURITY RISK: HIGH

Otázka: Rád děsíte lidi, co děsí vás, pane Mikami?
Má přítelkyně.

Byla inspirací pro postavu Nemesis?
To nemohu říct. Ale jde z ní ještě větší hrůza než z Nemesis.

Už se nemůžeme dočkat, až se s ní seznámíme osobně... ve hře *Resident Evil 4*!

č. 3). Bude to nejspíše fantasy s velkou dávkou imaginace a hloubky, které vám doufám poskytne příjemné dobrodružství, příležitost naučit se spoustu nových věcí i zakusit pocity jiných postav. Bude to hodně emocionální hra.

Z čeho vycházíte, když začínáte s novou hrou?
Prioritou je pro mne atmosféra a zamýšlený účinek na lidi. V případě *Resident Evil* byl pochopitelně na prvním místě strach. Pak jsem tudíž musel zjistit, co lidi děsí. Pochopitelně následují grafické finty, světelné efekty a podobné věci, ovšem především musíte vědět, co lidi děsí. Jak docílit toho, aby hráči byli do hry totálně vtaženi. Čím je hra zaujme a neodolatelně přitáhne. Jakmile si udělám jasno ohledně emocí, můžu pokračovat ve zbytku. První *Resident Evil* stál vlastně jen na třech místnostech - hale, jídelně a baru. Od tohoto základu jsem posléze přešel ke zbytku světa, připojil detaily, které v každém místě hry vytvoří tu správnou atmosféru. Grafika, zápletka i postavy - to vše je podružné, hlavní je sdělení, které chci hráči zprostředkovat. Začal jsem tak od strachu a ten vpletl do postav i dějové linie. Jakmile jsem dostal do hlavy správnou image a atmosféru, udělal jsem podle toho zbytek hry.

10/12/99 15:49:00
Subjekt: Shinji Mikami
Reakce: „Na prvním místě je strach..."
Kamera: č. 4

Co vás na vytváření úplně nového světa baví nejvíc?
Jako malý kluk jsem se díval na televizi, chodil do kina, četl knihy a pochopitelně hrál hry. Poznal jsem, že právě hra je nejlepším médiem jak něco sdělit, protože to vždy funguje oběma směry. Hra je interaktivní, což znamená, že zdaleka není kompletní, když jsem ji udělal. Je kompletní teprve tehdy, když se do ní ponoří hráč a celý účinek tak završí. Ostatní média fungují jen jedním směrem, zatímco já si můžu s hráčem pohrávat a on mi to může vrátit.

Děláte jen hry, které byste si sám rád zahrál?
Ano, ale bohužel znám všechna jejich tajemství předem, takže je v pravém slova smyslu hrát už nemohu (viz. Poznámka k případu č. 3).

Co si myslíte o PlayStation2?
Tento hardware má pochopitelně obrovský potenciál, ovšem vytvořit hry, které by tuto sílu dokázaly plně využít, bude nesmírně obtížné. To proto, že zde jsou mnohem větší nároky na schopnosti grafiků, designérů a programátorů než u dnešní PlayStation. K současnému stroji firma Sony poskytla velmi kompletní knihovny (programovací rutiny), a většina výrobců tak může udělat ten druhý krok velice snadno. Ovšem pro PlayStation2 žádné takové nástroje neexistují. Sony sděluje: „Je to vaše, dělejte si, jaké hry chcete." To ale bude trvat pěkně dlouho.

Děláte v současnosti na něčem pro PS2?

Poznámka k případu č. 2
Předmět: Pavlovův experiment
Ref: psí žrádlo a hra

Ivan Petrovič Pavlov byl ruský vědec, který ve své laboratoři prováděl pokusy na psech. Objevil, že když při každém krmení hladového psa zvonil zvonek, pes si asocioval zvuk zvonku s jídlem a začal slintat po každém zazvonění zvonku, a to i tehdy, když Pavlov všechno sežral sám a na chudáky psy nic nezbylo. Podobnou fintu si na nás připravil Mikami - slyšíme hudbu, kterou si asociujeme s Nemesis, a napjatě čekáme, stane-li se něco, či nikoli.



Resident Evil 3: Nemesis



Poznámka k případu č. 3

Předmět: Oblíbené hry Mikami-sana
Ref: principy slasti

Dragon Quest, RPG, SNES
Hrajete v roli rytíře, který má porazit zlého šlechtice. Tato hra se mě velmi citově dotkla.

Derby Stallion, dostihový simulátor, PlayStation
Musíte chovat koně, pak je připouštět a starat se o ně až do dne dostihu. Vyšlechtit nejlepšího a nejrychlejšího koně je krásné.

Family Circuits, simulátor závodů F1, SNES
Tato hra dobře znázorňuje nebezpečí a riziko vlastní závodům formule 1. Každá chybička zde může být fatální. Když se člověk byť jen dotkl bariéry, znamenalo to konec závodu, takže vše bylo stále na hraně. Dnes jsou hry příliš snadné, tohle bylo to pravé.

Zelda, adventura, SNES
Každý zná Zeldu.

Pracuji na nové hře *Resident Evil* pro PlayStation2, ale detaily vám zatím prozradit nemohu.

Budou podle vás hry pro PlayStation2 jenom hezčí, anebo i skutečně lepší?
To vůbec nezáleží na hardwaru. Je to jen a jen na nás, kteří ty hry vytváříme.

Byl jste někdy s nějakou hrou spokojen?
Ne.

Ale nemůžeme přece skončit nešťastným koncem - co nám ještě řeknete o *Resident Evil 3*?
Je to skvělá zábava. Z těch tří určitě nejlepší.

Díky moc, Shinji.

Pro Mikamiho je *Resident Evil 3* už dávno minulostí. V Japonsku byla hra uvedena na trh v září a během prvního týdne se jí prodalo milion kousků. V současnosti vede americký žebříček a čas čekání je téměř u konce i u nás v Evropě.

Resident Evil 3 **- SPRŠKA FAKT**
- **Vydavatel: Eidos**
- **Výrobce: Capcom**
- **Datum vydání: únor**
- **Další informace: PSM 17 - Primal Screen**
- **Příští měsíc: obálka + PlayTest!!!**

Pozn. k případu č. 4

Předmět: Mikami-san o budoucnosti
Ref: více krve

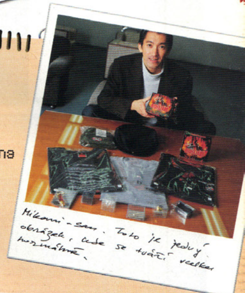
Řekněte nám něco o hře *Resident Evil 4*?
Práce je v plném proudu, velký pokrok byl učiněn v oblasti grafiky, která je plně polygonová.

Jaké jsou vaše záměry, co se obsahu týče?
Chceme zlepšit systém ovládání. Bude jednoduchý, ovšem zároveň účelný, takže hráč bude moci spoustu pohybů provádět velmi přirozeně, dokonce třeba i nahlédnout za roh - hráče by to mělo vtáhnout a oslovit.

Znamená to více akčních prvků?
Ano, bude se dít víc věcí najednou. Chci, aby to lidi chytlo, aby se nedokázali od hry odtrhnout. Aby se přetahovali o joypad.

V PŘÍŠTÍM ČÍSLE PSM...

V PlayStation Magazínu číslo 23 se můžete těšit na velikánskou recenzi hry *Resident Evil 3: Nemesis*, která zaujme s nejvyšší pravděpodobností i čestné místo na naší obálce. Věříme, že rozhovor se Shinji Mikamim byl příjemný a na informace velmi bohatý. S finálním verdiktem PSM si však počkejme do půle února, kdy příští číslo přijde na trh. Nenechte si to ujít!


Mikami-san. Toto je jediný obrázek, kde se tváří vcelku normálně.



Vydavatel: Konami
Výrobce: In-house
Počet: One to four
Datum vydání: Leden

ISS PRO EVOLUTION

STYLOVÝ A SEXY... RONALDO (NEBO SNAD RIVALDO?) MEZI FOTBALOVÝMI SIMULÁTORY JE OPĚT NA SCÉNĚ...









Nádherně udělaná animace hráčů a fotbalově realistické ovládání míče.

V žánru fotbalových simulátorů se jméno *ISS Pro* stalo synonymem kvality. Není to tím, že by oplývalo ultrarealismem série *Actua*. Ani proto, že by mělo na kontě miliónové sponzorské smlouvy jako *FIFA*. Ne, je to úplně jinak: *ISS Pro* totiž vždy bylo o čisté hratelnosti. Jeho autoři měli vždy jediný cíl: vytvořit intuitivní a návykový fotbalový simulátor.

Nejnovější přírůstek do této vážené rodiny byl pokřtěn *Evolution* a zatím to vypadá, že ostudu dobrému jménu svých předků neudělá. Na co se můžeme těšit? Jak byste asi čekali od moderního playstationového fotbalu, je zde především mnoho nejrůznějších herních režimů. V režimu Match si můžete zahrát rychlý exhibiční zápas anebo si vyzkoušet penaltový rozstřel, v režimu League se ocitnete uprostřed ligové soutěže o 16 týmech a vaším úkolem bude pochopitelně dopadnout co nejlépe, v režimu Cup si zase můžete vyzkoušet spoustu nejrůznějších soutěží a v režimu Master League si zahrajete proti 16 původním klubovým týmům. Rovněž tu najdete dnes již obligátní režim Training, kde si lze vyzkoušet několik standardních situací či útočných kombinací dříve, než skočíte do víru zeleného dění rovnýma nohama. Například v zápase proti Kypru či jinému z 54 národních týmů...

Navíc uvnitř těchto režimů se skrývají další četné volby, jakési „podrežimy", takže prvotní dojem možností je skutečně obrovský (třeba si vyberete Golden Goal nebo možnost hrát proti týmům typu All-Stars). Je zřejmé, že právě tato variabilita dala autorům největší práci. *ISS Pro Evolution*, to je prostě hra, která umí snad všechno.

„Interakce hráčů s míčem je o dost realističtější než v minulých dílech."

Pochopitelně se zlepšila i vizuální stránka hry. Lidé od Konami se dušují, že to není jenom ve vzhledu, nýbrž že se proto hra i lépe hraje. První věc, které si všimnete, je velikost hřišť - ta jsou teď mnohem větší než v *ISS '98*, díky čemuž máte možnost uplatnit ve větší míře taktické finesy a fotbalově řečeno svou hru roztáhnout po křídlech. Navíc interakce hráčů s míčem je mnohem realističtější a plynulejší než v minulých titulech, a to hlavně díky vyššímu počtu možných pohybů animace. Výsledkem tak je skutečně přesvědčivé zobrazení fotbalové hry, ve kterém hráči viditelně pracují s míčem (zpracování přihrávky apod.), běha-



Rozsáhlé možnosti... podobně jako u minulých titulů řady *ISS Pro*, i zde mají hráči široký výběr střel, stejně tak se některé pohyby konají automaticky, dostane-te-li se do příslušné pozice. K vidění jsou tak nůžky, střely z voleje a nejrůznější hlavičky.



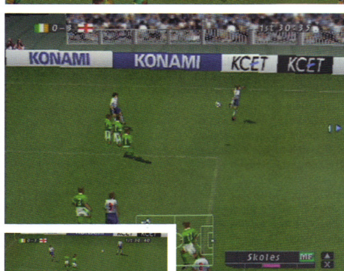


Konami vložila do hry řadu jak útočných, tak obranných taktik. Stačí poslat míč do uličky a útočník tam s poklepáním na dané tlačítko naběhne. Ovšem na druhé straně jej lze snadno chytit do ofsajdové pasti.





Variabilita režimů... coby moderní fotbalový simulátor je *Evolution* doslova nabit herními módy. Můžete si vyzkoušet řadu tréninkových scénářů (nalevo, nahoře), a teprve pak se pustit do jednoho z pohárových režimů (vlevo dole), a nakonec si to rozdat z jedním z 54 národních mužstev.









Sudí! Pravidla a vše, co souvisí s fotbalem, jsou do hry zapracována dokonale... od zákroků brankáře až po simulované fauly.

jí, brání, střílejí a prostě dělají vše, co je pro fotbal charakteristické.

Ve hře máte dále několik taktických voleb, takže můžete vybírat mezi několika přístupy přímo v průběhu zápasu. Jistě si povšimnete i spousty nových pohybů; postupně přijdete i na to, jak vyzrát na brankáře, dávat načechrané centry, narážet si míč se spoluhráčem, a objevíte i nejrůznější kličky, jimiž lze zamotat hlavu soupeřovým obráncům. Změny doznaly i existující pohyby jako standardní dlouhý pas, střela i kolmá přihrávka, a to proto, aby dostály novým, vyšším nárokům. Je to vlastně celkem úctyhodný arzenál zbraní. Tato hra téměř jistě nebude jen nějaká obyčejná arkáda, budete muset sestavit kvalitní tým, vybudovat silnou obranu, naučit se útočit z nejrůznějších úhlů a prostě se svým týmem aktivně pracovat. *ISS Pro Evolution* působí přitažlivě a zábavně a snadno se do něj vpravíte, díky ještě hlubší míře hratelnosti a více strategických možností pro hráče, který je připraven na sobě pracovat. Přičtete-li k tomu režim pro čtyři hráče a možnost stavět vlastní týmy doslova na zelené louce, vyjde vám, že tohle je hra, která by vám měla vydržet přinejmenším několik měsíců. Konami střílí... góóól!!!

Keith Stuart

TĚŠTE SE NA...

MOŽNOST HRÁT S VIRTUÁLNÍMI SPOLUHRÁČI



Je to sice taková maličkost, ale hodně zajímavá. V *ISS Pro Evolution* si můžete, hrajete-li sami, přizvat až tři pomocníky ovládané počítačem. Tito počítačoví spoluhráči se pak normálně aktivně zapojí do hry, stejně jako hráči-lidé: jakmile dostanou balon, nebudete je mít pod kontrolou. Tato volba reálněji simuluje autentický zážitek z fotbalu coby skutečně kolektivní hry - prostě nemusíte všechno dělat sami, zato se více můžete soustředit na hru bez míče a třeba si nabíhat do výhodné pozice, kde budete čekat na nějaký ten šikovný pas od virtuálního kolegy. Nutně to připomíná chvályhodný pokus firmy Namco s hrou *Libero Grande*, s tím rozdílem, že si uchovává přednosti tradičního a prověřeného zobrazení z ptačí perspektivy.



PLUSY

- Realistické animace hráčů.
- Množství taktických možností.
- Zajímavé herní režimy.

MINUSY

- Nepříliš nápaditý komentář.
- Příliš dlouhé stříhané scény.
- Málo zcela originálních nápadů.

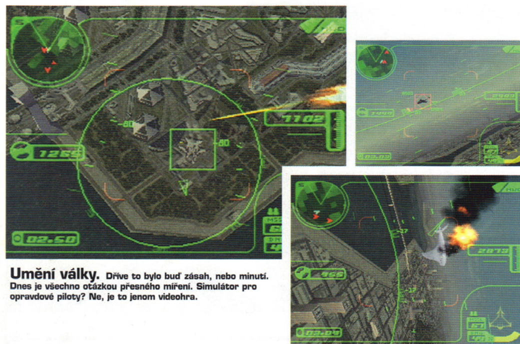
ADVANCE WARNING

Tato hra se jeví jako dobře udělaný přídavek do rodinky fotbalových simulátorů pro PlayStation. Taktická hloubka a hratelnost výrazně zvyšují potenciál hry, hlavně ve srovnání s aktuální konkurencí, aniž by však hra upadala do složitosti typických pro řadu *Actua Soccer*.

Vydavatel: SCEE
Výrobce: Namco
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Leden

Ace Combat 3

TŘETÍ LETOVÝ TECHNOSIM OD NAMCA PROCHÁZÍ POSLEDNÍMI ÚPRAVAMI PŘED ODLETEM. BITVA MŮŽE ZAČÍT...



Umění války. Dříve to bylo buď zásah, nebo minutí. Dnes je všechno otázkou přesného míření. Simulátor pro opravdové piloty? Ne, je to jenom videohra.

Série *Ace Combat* je skvělým barometrem toho, jak se Namco postupem času vypořádává s technologií PlayStation. První hra byla odrazem počátečního nadšení z 3D, druhá znamenala radikální příklon k realismu zobrazení. *Ace Combat 3* představuje další pokrok, ve chvíli psaní tohoto článku sice není úplně dokončen, ale co se vzhledu týče, je už nyní jedním slovem neuvěřitelný.

Jak se na hru, která se točí kolem tuhých leteckých bitev, sluší, kombinuje *Ace Combat 3* složité detaily a šílené rychlosti. Někdy úplně zapomínáte, že se nedíváte na filmové scény (jako třeba Top Gun). V průběhu misí je hráč pronásledován spletí kaňonů, kličkuje nad složitými panorámaty měst a řítí se nad úchvatně zpracovanými lesy. A tuto skvělou zábavu navíc doplňují elegantní vizuální triky (světelné efekty, patřičné exploze atd.). V Namcu samozřejmě cítili, že se hra vydařila mimořádně, a vybavili *Ace Combat 3* ovládacím systémem, který by obstál i u realistického letového simulátoru na PC.

Příznivci série si tedy přijdou na své, ale pro piloty-nováčky to může představovat zlý sen. Zvláště budou trpět nezkušení uživatelé analogového nastavení s Dual Shockem, protože dva sticky umožňují nejen ovládání bez-

> **„AC3 kombinuje složité detaily a šílené rychlosti."**

tak supercitlivých letadel, ale i manipulaci s úhly kamery. Jedna věc je být obsazen do role Toma Cruise, ale po některých lidech nemůžete žádat, aby se stali Tony Scottem a hru ještě režírovali...

Ace Combat 3 je pěkně naleštěná herní mašina. Střihové pasáže berou dech a hráči dokonce mohou zápletku svým jednáním značně ovlivňovat. A konečně mise mají tendenci přecházet nepoznaně jedna ve druhou. Zůstává jen to ovládání, které nadělá víc problémů, než nepřátelské stíhačky. Dobré to je, ale je to pro vás? Ještě se uvidí.

Steve Merrett

Zaměřte cíl a spusťte svůj výkonný kanón.

TĚŠTE SE NA...

SYSTÉM VÝBĚRU MISE



***Ace Combat 3* se odehrává** v blízké budoucnosti a hráč představuje na začátku člena mírových sil. Ovšem proti sobě se tu postavily dvě obří nadnárodní korporace a hráči musí mise volit tak, aby to působilo diplomaticky dobře na obě dvě. Stejně jako v případě hry *Xenocracy* se nesmíte zaměřit pouze na jednu stranu, obě neustále potřebují v něčem usměrnit.

PSM NÁZOR

PLUSY
- Rychlé, svižné bitvy
- úchvatné grafické detaily
- Fanouškové si přijdou na své

MINUSY
- Příliš složité ovládání
- Trochu jednotvárná akce
- Některé mise jsou dosti slabé

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Zdá se, že firma Namco se vytrestala tím, že jako základ pro tuto třetí hru použila ovládací systém z režimu Expert ve hře *Ace Combat 2*. *Ace Combat 3* má silný potenciál, ale jednotvárnost bojů scény a zejména šíleně náročné ovládání mu škodí.

OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.



DUAL SHOCK™ CONTROLLER
1.690,-



G-CON 45™
1.690,-



MEMORY KARTY
890,-



LINK KABEL
1.190,-



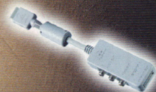
MULTI-TAP
1.490,-



NEGCON™
2.690,-



OVLADAČ
890,-



AV ADAPTÉR
1.690,-



BAREVNÉ OVLADAČE
890,-



MYŠ
1.490,-

SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

www.playstation-europe.com

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION



POUŽITÍ NESCHVÁLENÉHO PŘÍSLUŠENSTVÍ MŮŽE VÉST KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!



Vydavatel:	Fox Interactive
Výrobce:	n-Space
Počet hráčů:	1
Datum vydání:	únor 2000

Die Hard Trilogy 2

JOHN MCCLANE MÁ JEŠTĚ JEDNY HRŮZOSTRAŠNÉ VÁNOCE. JUPÍ-KI-JAJ, ZBYTEK ZNÁTE.





Vystřílejte okna, naházejte dovnitř granáty a na světě je o dva teroristy míň.



Brána do podsvětí. Ale kde je ten věrný tříhlavý pes?





Vá [illegible] **nak** ukazuje zdraví. Můžete se také přepnout na laserový pohled z první osoby a střílet přín [illegible]

Kdybyste zjistili, že se na budovu vaší firmy se chystá útok jakési teroristické organizace, asi byste si spěšně vyjednali u šéfa dovolenou. U Bruce to ale funguje trochu jinak, on to spíš bere jako pokyn, aby si nabil zásobník a oblékl neprůstřelnou vestu.

Jenom pro úplnost je dobré uvést že hra, která je pokračováním původního titulu z roku 1996, si podržela členění na tři samostatné a zánrově odlišné sekce (exploračně akční hra ve třetí osoběve stylu *Tomb Raidera*, čistá 1st person střílečka a la *Time Crisis* a měststké honičky vzor *Driver*). Tentokrát však rozvíjí vlastní původní příběh, v němž figurují John McClane a prohnaní teroristé. Příběh je konzistentní, což znamená, že tři herní útvray už nejsou jako v prvním díle od sebe oddělené, ale naopak se v rámci postupu střídají a prolínají.

Hra v třetí osobě obsahuje více logických prvků než originál a narozdíl od něho neobsahuje mapu, čímž je věc o něco těžší a nebezpečnější. Řada zbraní vám dává spoustu možností jak likvidovat stráže, někdy ale bude lepší uchýlit se k tichému metalgeraovskému plížení. Úrovně v první osobě jsou stejně jako v prvním díle klasické coin-opové střílečky. Npově tento režim podporuje G-Con-45 od Namca a myš. Střílení do skrytých předmětů otevírá volby v pozdějších úrovních. Když najdete například svazek klíčů, budete mít později možnost použít jiné auto, v němž budete jezdit po Las Vegas. Ani závodní sektory nejsou o nic méně strhující. V určeném časovém úseku musíte zvládnout množství misí jako je vyzvedávání a doručování

„Hra v třetí osobě obsahuje více logiky než originál."

bomb nebo likvidace aut teroristů, která měli připravena na útěk. Najde se tu dokonce úroveň, kde se ujmete role taxikáře a musíte převézt pasažéry z jednoho konce města na druhý. V režimu Movie je 13 různých misí, 28 jich je v arkádovém režimu, kde se, stejně jako v originálu, musíte prokousat sérií map umístěných pod jeden herní typ.

Není to nic nového, ale příjemný a působivý režim Movie a některé promakanější hlavolamy a překvapení by měly *Die Hard Trilogy 2* ke stejnému úspěchu, jakého dosáhla původní hra.

Steve Owen



PLUSY

- Tři různé styly.
- Spousta velkých explozí.
- Připadáte si jako ve filmu.

MINUSY

- Hrubá grafika.
- Opakující se hlášky.
- Málo tvůrčí fantazie.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

První hře se podařilo prodat více než dva miliony kopií. Povede si toto pokračování stejně dobře? Už se těšíme až si ho proklepneme v testu.


THE SHAPE OF THINGS TO COME...
SONY
SONY

PSM nahlíží do zářné budoucnosti roku 2000, následujících měsíců před námi. Jasně se tam už rýsuje zahájení prodeje PlayStation2, ale i premiéra nebývalého množství kvalitních her pro PlayStation1...

Text: Pete Wilton ILUSTRACE: Kev Jenkins

SCEE

Většina evropských očí se přirozeně upírá k zářijovému vypuštění divokého býka PlayStation2 ze stáje. Do té doby pro nás ovšem mají pánové ze Sony připraven totálně nabitý herní rozvrh pro stárnoucí šedou krásku. Těžkými favority jsou samozřejmě ***Gran Turismo 2*** a ***Final Fantasy IX*** - první z nich s 500 auty a druhá s dokonalým renderováním na úplné hraně možností hardwaru. Jen šílenec by mohl pochybovat o tom, že se okamžitě stanou jedničkami žebříčků. Mezi nimi se ale skrývá vydání mnoha dalších solidních titulů. Potenciál ***Syphon Filtera 2*** se může měřit na korby a prach očekávání se také víří kolem nových počinů Psygnosis: ***Colony Wars: Red Sun*** a ***Rollcage II***, které prý mají zazářit skvělým designem a ještě působivějšími efekty. Odstrčené se nemusí cítit ani příznivci akce a bojů, protože je v ***Ehrgeiz*** a ***Jackie Chan's Stuntmaster*** čekají mimo jiné kvalitní 3D arény. Pokud se dočká vydání ***Chase The Express***, můžeme se těšit na novou špionážní akci s ambicemi sesadit z trůnu *MGS*. Zadní voj pak tvoří letecká ***Ace Combat 3***, teroristy a špióny se hemžící střílečka ***Time Crisis Alpha***, sněžné hrátky v ***Cool Boarders 4*** a navrch ještě ***MediEvil 2***. Packy společensky živějších zaměstnají ***Team Buddies'*** - zábavná arkáda pro čtyři hráče. Oslavovat mohou už nyní i přísní zastánci RPG, protože je čekají ***Legend Of Legia***, adventura plná bojů, ***In Cold Blood*** přetékající atmosférou a retro ***Star Ocean: The Second Story***. A to ještě není všechno, V Sony si našli čas i na ***Space Debris***, ***Tiny Tanks*** a ***Shadow Madness***. Tohle všechno se odehraje před velkým zářijovým banketem, na kterém SCEE hrdě uvede svou PlayStaion2. Pro evropský křest nového formátu jsou potvrzeny tituly ***Gran Turismo 2000***, ***Ridge Racer V*** a ***Tekken Tag Tournament***. Světelnou rychlost PS2 jistě prověří ***Wipeout 4***. Za 12 měsíců pravděpodobně společnost SCEE zhodnotí rok 2000 jako nejlepší sezónu od svého zrození před pěti lety.


Gran Turismo2


Tekken Tag Tournament


Tiny Tanx

Virgin

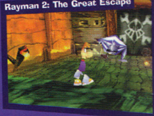
Přestože produkce Virginu za poslední dobu poklesla, může tato společnost nabídnout v roce 2000 několik zajímavých titulů. Je tu strategická hra ***Master Of Monsters*** a výstřední 3D akční hra ***Rising Zan***, kde je hlavní hvězdou po zuby ozbrojený, mečem se ohánějící samurajský hrdina. Hlavní důraz ale bude firma klást na vzkříšení staré slávy ***Marvel Vs Capcom*** a ***Street Fighter EX3*** (PS2).


Street Fighter EX3

Ubi Soft

Plán těchto francouzských vydavatelů sice není nijak rozsáhlý, ale má svůj význam. ***Official F1 Grand Prix*** bude soupeřit především s *F1 2000* a ***Rayman 2: The Great Escape*** se snaží prosadit mezi hvězdy roztomile působících plošinovek.


Official F1 Grand Prix


Rayman 2: The Great Escape

Acclaim

Pokud se domníváte, že má firma Acclaim novou adresu v městečku South Park (ano čeká nás ještě ***South Park Rally***), nelze se vám divit. Život ovšem běží dál i za hranicemi kresleného seriálu. Pozornost si určitě získá komiksová hra ***Armorines S.W.A.R.M.*** - honba na velké, zlé a nepřátelské brouky v první osobě. Pokud se raději vyžíváte v rychlosti, pak vás možná potěší arkádová závodní hra ***Vanishing Point***, která disponuje jednou z nejuhlazenějších grafik, která kdy byla na PlayStation k vidění, zatímco grafika brutální ***ECW Wrestling*** patří naopak mezi hrubozrné. Pro PlayStation2 se upravuje ***Ferrari 360 Challenge*** a zakrátko po něm bude následovat pokračování PC a DC hry s vznešedly ***TrickStyle 2***.


Armorines S.W.A.R.M.


ECW Wrestling

OBRAZY VĚCÍ BUDOUCÍCH

Eidos

Resident Evil3: Nemesis

Olympics

Eidos, kteří zřejmě nebyli spokojení s počtem ukořistěných nadpisů (na obalech časopisů) v roce 1999, zamýšlejí pozdvihnout svou prestiž čtyřmi velkými tituly. Co se PlayStation týče, jejich největší hrou by měl být ***Resident Evil 3***. Vyfoukli totiž přímo před nosem licenci Virginu, a tak se musí snažit, aby se zombie vrátily s ještě výraznějšími rysy, krvavějšími vnitřnostmi a (polknutí na prázdno) schopností chodit do schodů. Pak nás čekají další démoni v ***Soul Reaver 2***, který se zaručeně objeví na obou konzolách. O šokující novinku se postará akční adventura ***Fear Effect*** (přejmenovaný *Fear Factor*). Tento hybrid stylů film noir a anime chytře kombinuje renderované pozadí a 3D postavy. Navíc v jeho zápletce dochází k více zvratům, než ve všech dílech Noční můry v Elm Street dohromady. *Fear Effect* je působivý, svižný videoherní titul. Kvarteto doplňuje jeden z nejvýznamnějších titulů, který se vyvíjí pro PlayStation2, hra se **slečnou Larou Croft** v hlavní roli. Dříve, než si *RE 3* vylízá rány, už se objevily zprávy, že se chystá i ***RE 4*** a ***Dino Crisis 2***. Své přednosti možná uplatní i ***Gex 4***, ale PSM více zaujala hra ***Commandos 2***, skvělá strategická akce z 2. světové v reálném čase. Důležitou úlohu hrají v dalších playstationových plánech firmy oficiální licence, na startovací rošt se má totiž vedle *F1 2000* od EA zařadit eidosácká ***Formula 1 World Grand Prix***. Analogicky je tomu s fotbalem a dvojicí: ***UEFA Champions League 2000*** a *ISS Millenium* (Konami). Společnost získala práva na Sydney 2000, takže se lze těšit i na minimálně jednu hru s tématikou letních olympijských her.

3DO

Army Men: Air Attack

Crusaders Of Might and Magic

Společnost 3DO doufá, že právě pro ni nastává průlomový rok v roli vydavatele playstationových titulů. Její strategií je využít tituly, které jim dobře posloužily na platformě PC. ***Army Men: Air Attack*** a ***Army Men: Sarge's Heroes*** jsou nostalgickou vzpomínkou na hry s plastovými vojáčky. Akční RPG ***Crusaders Of Might And Manic*** může těžit z atmosféry, ze zaměření na akci v reálném čase a komplexní scénář. Nedávno si 3DO jako svou sportovní akvizici vybrali ***Play Manager 2000*** od Anca, zatímco ***Battle Tanx*** se pokusí o popularizaci pancéřových válečných pásovců.

EA/Fox

Die Hard Trilogy 2

Planet Of The Apes

Kromě prodejního blázince kolem *FIFA* s Electronic Arts prožili celkem poklidných 12 měsíců roku 1999. Rok 2000 podle plánů na papíře nevypadá příliš odlišně, tohoto evropského super-vydavatele však nikdo neodepisuje. Velký význam by mohly mít tři hry - ***Die Hard Trilogy 2***, ***Planet of the Apes*** a ***F1 2000***. První díl *Die Hard Trilogy*, která byla zároveň střílečkou, automobilovým závodem a akční adventurou, se všem nesmírně líbil, takže pokračování je minimálně vítané. *Planet Of The Apes* je jakýmsi žolíkem v balíčku. Je možné, že si nás směsice hlavolamů a lynčování opic získá. *F1 2000* bude pravděpodobně kvalitní hra, ale zároveň bude čelit nejsilnějšímu poli soupeřů. Milovníky strategií by měly zaměstnat hry ***Theme Park World*** a ***Dune 2000***. Zbytek seznamu zabírají tituly jako ***Supercross 2000***, ***Rugby 2000*** a ***Road Rash Unchained*** pro PS2. Ostatní hry EA pro PS2 na Tokyo Game Show moc důvěry nebudily, ale mají ještě čas s tím něco udělat. Co takhle ***FIFA 2001*** a ***NHL 2001***?

GTi

Duke Nukem: Time To Kill 2

Driver 2

Oddworld: Munch's Oddysee

Nedávné pohlcení GTi společností Infogrames mnoho světla na osud netrpělivě očekávané konverze PC hitu ***Unreal*** nevrhlo. Přestože se jedná o hru, která by jistě mohla vystrnadit ***Quakea II*** z pozice nejlepší 1st person střílečky, společnost se ještě neodhodlala ani k vydání hratelného dema. Nic hrozného, obzvlášť když máte v rezervě vydání pokračování k převratné závodní hře jménem ***Driver 2*** a navíc další politicky nekorektní masakr v podobě ***Duke Nukem: Time To Kill 2***. Další potěšující novinky - ***Driver 3*** a dva nové tituly řady *Oddworld* - ***Oddworld: Munch's Oddysee*** (3D plošinovka/adventura) a ***Oddworld: Hand Of Odd*** (realtimeová strategie) - se zpracovávají pro vydání na PlayStation2. Rok 2000 se možná stane nejlepším rokem GTi.

Midway

Midway se zdají být připraveni na nový začátek v roli vydavatele a do boje se pouštějí s tvrdými pěstmi arkády ***Ready 2 Rumble***, která přináší spoustu pohybů a velmi vybroušenou grafiku. Statečným počinem v oboru závodění na vodě je ***Hydro Thunder*** (vzpomínáte ještě na *Rapid Racera*?). Když dávali dohromady svůj klasický balíček pojmenovaný ***Party Pack***, udělali zřejmě zároveň řádnou inventuru mezi starými arkádami, zahrabanými kdesi pod postelí. Zde má očividně své prameny i ***Mortal Kombat Trilogy***.

Ready 2 Rumble Boxing

Hydro Thunder

Take 2

Jejich veličenstvo v království PC Take 2 se laskavě uráčilo přispět s hromadou licencí a pokračování. ***Blair Witch Project, Austin Powers*** a ***Kiss: Psycho Circus*** se téměř vymykají střízlivému popisu, zatímco strategie ***Spec Ops*** a ***Railroad Tycoon 2*** představují jakoby rozumnou část jejich katalogu. PSM se nejvíce těší na ***GTA 3D*** pro PS2. Též zprávy o tom, že ***Duke Nukem*** se chystá i pro PS2 (viz Loading), mají na nás otrlé publicisty nezvykle extatické účinky.


The Blair Witch Project


Kiss: Psycho Circus

Empire

Chovatelství skopového dobytku zatím mnoho her neinspirovalo, přesto asi existují dobré důvody pro předpoklad, že by hra ***Sheep*** od Empire mohla zabodovat. Začínáte se 30 idiotsky se ploužícími kusy a vaším úkolem je ohlídat je v 16 nebezpečných úrovních, k čemuž je nutno použít směs vychytralosti a hrubé síly. V závodní hře ***Ford Racing*** si vyzkoušíte 12 aut s oficiální licencí výrobce. V ***The Golf Pro*** a ***International Cricket Captain*** máte další šance zápolit s míčky, ale pokud by současné sporty neměly pro vás to pravé kouzlo, snad by vás mohl oslovit ***Speedball 2100***, remake slavného simulátoru kolektivní hry budoucnosti.

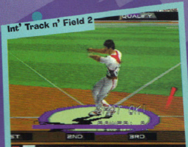

Sheep


Ford Racing

Konami

Po obrovském komerčním i kritickém úspěchu dvojice *Metal Gear Solid* a *Silent Hill* to v letošním roce vypadá, že Konami bude mít v roce 2000 malinko nižší profil. Přesto má tento vítězný vydavatel v rukávu několik potenciálně velice dobře prodejných titulů. Nejpřekvapivější nabídkou bude asi konverze arkádové hry ***Dance Dance Revolution***, která po úspěchu v Japonsku hodlá přesvědčit i střízlivé Evropany o tom, že zmítat tělem v obýváku je zábava. Svou roli chce sehrát i tak trochu konkurenční DJ-simulátor ***Beatmania***. ***Track & Field 2*** nabídne možnost doslova fyzicky zápolit s 15 různými disciplinami, jež prověří vaši vytrvalost a načasování. Vážnější sokyně pro *Final Fantasy IX* se asi ze stáje Konami neobjeví, ale na seznamu připravovaných titulů se přesto najdou dvě slibná RPG - ***Suikoden 2*** a ***Vandal Hearts 2***. *Suikoden 2* se může pochlubit 108 postavami a *Vandal Hearts 2* slibuje 120 druhů zbraní a magie, které by měly okořenit bitevní sekvence. Dvě velké neznámé se jmenují ***Konami Rally*** a ***ISS Millennium***. *Konami Rally* je údajně postavena tak, aby mohla soupeřit s *Colinem McRae 2*, což je smělé tvrzení, ale u Konami nic není nemožné. *ISS Millennium* je pracovní název pro kompletní předělávku fotbalového gigantu *ISS*. Méně tajemná je pak ***NBA In The Zone 2000***, nejnovější titul zavedené basketbalové série. Pro Konami bude důležité, jestli se jejich hrám podaří prosadit se na stále nasycenějším trhu playstationových her.


Beatmania


Int' Track n' Field 2

PlayStation2

V přehledu roku 2000 principiálně nemohou chybět ani tituly pro PS2. Zde je desítka, která bude s největší pravděpodobností eskortovat evropskou premiéru v září...

Gran Turismo 2000 — SCE
Dokonalost na čtyřech kolech nemůže zklamat. Naprosto licencovaná, naprosto nepostradatelná, naprosto nepřehlédnutelná.

Ridge Racer V — Namco
Závodní klasika pro PlayStation se převtělila v přízračnou sexbombu arkádových půvabů, podpořenou vznešeně realistickým zobrazením.

Eternal Ring — From Software
Trojrozměrné a realtimeové RPG láká. Hrdina Cain musí najít 100 prstenů, ale kde se schovávají? Za pravdu a poznání je třeba bojovat.

Dark Cloud — SCE
Létajícím kobercem křížem krážem kolem světa, z ostrova na ostrov. Stavíte vesnice a snažíte se zabránit přílivu Zla. Nádherné prostředí...

Oni Musha — Capcom
Samurajský příběh (2000 postav v bitvách) zahrnuje akci, příběh i rébusy. Podaří se vám porazit zlého Ota Nobunga? Jsme si jisti, že ano.

Tekken Tag Tournament — Namco
Představte si, že vidíte renderované sekvence s bleskurychlým bojovníkem a OVLÁDÁTE HO! Právě vám to v hlavě sepnulo - to je ono!

Street Fighter EX3 — Virgin
Podceňovaný třetí rozměr série *Street Fighter* má zde reálnou šanci umlčet své kritiky taktickou, dobře vypadající bojovkou.

The Bouncer — Square
Bouncer by mohl být právě tím interaktivním akčním filmem, po kterém jsme léta toužili. Těšte se na multiplayerovou hratelnost a nejlepší grafiku v historii.

500 GP — Namco
Žhavým hitem mezi závodními arkádami bude možná motocyklová hra, která hodlá z tématu vytěžit maximum. Povede se to?

X Fire — EA/Square
1st person adventura, která se chlubí skvělou zápletkou a spoustou automatických zbraní. Nové screenshoty ukazují i pokročilou grafiku.


Gran Turismo 2000


Ridge Racer V


Tekken Tag Tournament


X-Fire

Total Film

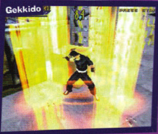
BRZY UVIDÍTE

Infogrames

Letos Infogrames spolkli firmy Gremlin a Accolade, možná proto vstupují do roku 2000 s jedním z nejrozsáhlejších rozpisů mezi vydavateli. Z jejich široké nabídky je těžké vybrat titul, který se ujme víc než ostatní. My tipujeme ***N.GEN***, originální letecké závody s upgrady a 38 letouny. Třeba se povede něco jako okřídlené *Gran Turismo*.


N.G

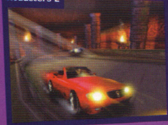
Pak je tu ***Gekido 3D***, bojovka se silným příběhem, a ***Ronaldo Soccer***, který se důsledně věnuje nejen brazilské fotbalové superhvězdě. ***Premier Manager 2000*** bude soupeřit s *Player Managerem 2000* a ***Eagle One: HarrierAttack*** představuje další smělý pokus o skutečný letový simulátor pro PlayStation, navíc doplněný o režim pro dva hráče. K vydání se také připravují neméně než tři tituly značky *Test Drive*: ***Test Drive 6***, ***Test Drive Off-Road 3*** a ***Test Drive Cycles***. Extravagantnější cyklisté najdou jistě zalíbení v ***Radikal Bikers***. Kdo by se z čisté nostalgie nenadchl pro multiplayerové ***Wacky Racers***, má tedy na výběr z celé řady jiných závodních titulů. V rámci strategie ovládnutí co největší části herního trhu zakončili Infogrames rok 1999 koupí GTi. Bude zajímavé sledovat, jak si na PS1 i PS2 poradí s rozparáděnou sérií ***Driver***.


Gekkido


Ronaldo Soccer

Titus

Titus se na playstationovém trhu zatím výrazněji neprosadil, ale je odhodlán, že v partnerství se společnostmi Virgin a Interplay tento stav letos změní. Snad proto oprášil ***Robocopa*** a vypravil ho do bitvy, zatímco v záloze je ještě ***Top Gun***. Ovšem největší naděje jsou vkládané do slibné ***Roadsters 2*** pro PlayStaion2.


Roadsters 2



Interplay

Třetí člen konglomerátu Titus/Virgin neprožívá zrovna nejskvělejší období své existence. Jeden skrytý trumf v rukávě firmy Interplay tu ještě přeci jen zůstává: ***Messiah*** od Shiny. Je to jednoznačně jeden z nejvýstřednějších herních projektů v historii: budete hrát v roli malého andělíčka, který se může převtělit do těl dealerů či prostitutek s úmyslem ovládnout zlo. Další povzbuzení může přinést úspěšné (PC) RPG ***Baldur's Gate***.




Messiah

Codemasters

Codemasters si v posledních dvou letech získali obrovský respekt, mají stabilní kvalitu a nebojí se inovací. V současnosti jsou jejich hlavními hity ***LMA Manager*** a ***Music 2000***. Pro letošek přichystali silnou řadu titulů s převážně sportovní tématikou. ***Colin McRae Rally 2*** bude na prvním místě seznamu přání každého závodníka, je to jednoduché, vždyť první hra proměnila off-road tématiku v mistrovské dílo. 300 dodatečných polygonů na auto a spousta působivého traťového designu činí z druhého *McRae* horkého favorita na roznesení *V-Rally 2* v zubech. Dále se můžete těšit na návrat hry ***TOCA 3*** a novou závodní hru jménem ***Off The Road***, která si už objíždí zahřívací kolo. Codemasters se dále zabývali vývojem čisté svalové hmoty, jež hodlají použít v ***Prince Naseem Boxing***. Bude se snažit překonat konkurenční *Knockout Kings* a *Ready 2 Rumble*. ***World Championship Snooker*** chce být šampiónem zeleného sukna a ***Micro Maniacs*** nemá v multiplayerovém závodění ani jediného zdatného konkurenta. Co se týče PS2, zatím neoficiálně kolují zvěsti o přípravách her ***LMA Manager 2*** a ***Music 2001***...




Colin McRae Rally 2


Prince Naseem Boxing


World Championship Snooker


Micro Maniacs

Activision


Vigilante 8: 2nd Ofense


Spider-Man

Přestože s hrou *Quake II* dokázali, že to dokážou, na vavřínech neusnuli. Nejprve se pustili do přepracování podceňované střílečky *Vigilante 8*, která do ulic vyrazí pod jménem ***Vigilante 8: 2nd Offense***. Dalším hororovým šokem hodlá být ***Nightmare Creatures II*** - původní hra měla dosti nedokonalé ovládání, z čehož se prý tvůrci poučili. Následuje jedna dobrá zpráva pro milovníky skateboardů, ***Tony Hawk*** totiž už zanedlouho bude dřít kolena na PS2. Tři nové oficiální licence komiksových příběhů nás zapletou do moderního upířího podsvětí (***Blade***), sítě pavoučích intrik (***Spider-Man***, který užívá engine *Tonyho Hawka*) a mezi nejslavnější partu superhrdinů světa (***X-Men***). PSM byl informován o tom, že Activision má ještě několik dalších velkých projektů v rukávě: ***Star Trek: Red Squad*** a právě oznámené ***Jedi Power Battles***. Ovšem musíme si počkat, jestli se objeví v kalendáři vydání pro rok 2000.

THQ

Jedním z nejpodivnějších projektů pro rok 2000 je kombinace wrestlingu a oficiální licence filmu Evil Dead, kterou firma rovnou koncipuje jako „mládeži do 18 let nepřístupná". ***Evil Dead: Ashes 2 Ashes*** bude filmem inspirovaný horor, kde se prolévají veletoky krve s pomocí motorových pil a zápasnických chvatů. Že by konkurence pro *Reisdent Evila 4*? Necháme se překvapit. Jinak se chystá ještě pokračování hry ***Rugrats*** a dále ***MTV Extreme*** (z televizního světa prostě není úniku) a ***WWF Smackdown***.


Evil Dead 2: Ashes 2 Ashes


Rugrats 2

Atd...

Zbývající tituly, které podle našeho názoru stojí alespoň za zmínku.

		Flintstones Bowling	Ubi Soft	*Scooby Doo*	Ubi Soft
Animaniacs Splatball	Ubi Soft	*Galarians*	Crave	*Stunt GP*	Hasbro
Asterix & Obelix	Cryo	*Great Train Robbery*	SCI	*The Italian Job*	SCI
Casper 2	Sound Source	*Guardians Of Darkness*	Cryo	*Teletubbies*	BBC
Digimon World	Bandai	*Guilty Gear*	System 3	*Toshinden 4*	System 3
Duke Of Hagsend	TLC	*Mary King's Riding*	Midas	*Victory Boxing 3*	JVC
Dukes Of Hazard	Ubi Soft	*Prince Of Persia*	TLC	*Wild Wild West*	Ubi Soft

Top 10

Deset her, do jejichž akcií by redakce PSM klidně investovala. Jinými slovy: tutovky!

1. **Colin McRae Rally 2** Klasika v supervyladěném provedení.
2. **Driver 2** Nová obří města vtáhnou svou atmosférou.
3. **Final Fantasy IX** Využije veškeré poslední možnosti konzoly.
4. **In Cold Blood** Kvalitu zaručují jména v titulcích.
5. **Konami Rally** Když se Konami snaží, je to vždy úspěch.
6. **Jedi Power Battles** Star Wars se prodávají a prodávat budou.
7. **Syphon Filter 2** Určitě doženе vše to, co uteklo jedničce.
8. **Unreal** PC-hit zaútočí na PlayStation.
9. **X-Men** Sveze se s popularitou knížek a nového filmu.
10. **Resident Evil 3** Existuje něco, co by mohlo pokazit této hře cestu za vítězstvím?

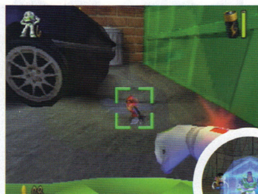

Colin McRae Rally 2



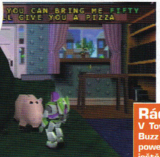

In Cold Blood


Unreal


X-Men









Rádi pyrotechniku?
V Toy Story 2 si jí užijete až až. Buzz může totiž sbírat laserové power-upy, a pak jsou jeho střely ještě účinnější (a svítivě zelenější).

BUZZ RAKEŤÁK PŘILÉTÁ SVĚTELNOU RYCHLOSTÍ...

Toy Story 2



"*Toy Story 2* není v žádném případě

FAKTA

VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE:	Traveller's Tales
DATUM VYDÁNÍ:	únor
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1

Ještě si pamatujete na Buzzovy hlášky z prvního dílu Příběhu hraček? Jestli ne, pak asi zrovna nepatříte do okruhu lidí, pro které je tahle hra především určena. Ale zase tolik to nevadí, rozhodně to neznamená, že by se vám proto nelíbila. Vždyť podobně jako mistrovské, počítači animované dílo společnosti Pixar i hra *Toy Story 2* obsahuje tolik efektních triků, že jistě přitáhne pozornost těch největších filmových negramotů.

Ještě před pouhým rokem byste pojem „Trojrozměrná plošinovka" hledali ve Velkém slovníku videoher marně - vedle jiných zavedených, jako třeba „závodní simulátor" a „bojovka", pro něj prostě nebylo místo. Takzvané „3D" plošinovky vůbec nebyly tím, za co se vydávaly, a o svobodě podívat se, kamkoli se vám zachce, jste si mohli nechat leda zdát. *Toy Story 2* je živým dokladem toho, jak velký kus cesty žánr plošinovek urazil poté, co se na scéně objevily hry typu *Ape Escape* a *Spyro*.

Ve hře ovládáte hračku-kosmonauta budoucnosti jménem Buzz Lightyear (v české verzi filmu Buzz Raketák - pozn. red.) a s ním vstupujete do trojrozměrného světa, rozprostírajícího se do všech možných směrů. Svoboda je takřka neomezená, takže až se vydáte zachránit svého starého kamaráda Woodyho (plyšový kovboj), můžete lézt po židlích, šplhat, kde se vám zachce, či zaútočit na vznášející se roboty z jakéhokoliv směru. Právě tato snadnost a svoboda pohybu je nejpřekvapivějším a nejsympatičtějším rysem hry. Téměř nikdy se vám nestane, že byste si povzdechli: „Jo, kdyby tak šlo dělat tohle!" Ne, ne, v této hře prostě není pro nesplněná přání místa. Skočíte na sloup a visíte na něm, skočte někam blízko trámu a přehoupnete se přes něj jako nějaký mistr světa v gymnastice.

To však neznamená, že by hra byla příliš snadná. Dostat se z A do B je

I když úrovně nejsou zrovna rozlehlé, nudit se tu nebudete. Nejenom že můžete běhat, skákat a šplhat, ale také postrkovat předměty či se houpat na trámech.

Buzz je sice pouhá hračka, ale se svými zbraněmi to umí pěkně roztočit a dokáže zlikvidovat i hodně drsné nepřátele. Dobrou věcí je i to, že chcete-li dosáhnout větší přesnosti, můžete se přepnout do perspektivy v první osobě. A dokonce se můžete podívat i na to, jak se Buzz tváří pod svou helmou.

JAK... SE VOZIT

YOU CAN INFLATE THE RUBBER DUCK TO GET TO THE TOKEN OVER THE SWIMMING

Poraďte se se svým dino kamarádem a on vám řekne, že nad jezerem se vznáší bonus.

Tak teď jste našli jezero a přinesli si vyfouklou kachničku. Zbývá ji ještě nafouknout.

Chcete-li dostat z pumpy více vzduchu, skákejte na ní pomocí ◎, tím věc uspíšíte.

Pak skočíte kachně na hřbet a dosáhnete tak na bonus velmi snadno. Sděláno...

žebrákem převlečeným za prince. ”

jedna věc, ovšem zjistit, co a jak máte dělat, to je už věc druhá. Jako u všech plošinovek i tady musíte zkoumat, než zjistíte jak sbírat užitečné předměty, řešit hádanky a porážet bosse - teprve pak můžete přejít do další úrovně. I když vám radí osazenstvo *Toy Story* (Prasátko, pan Brambůrek...), hra vás prozkouší více, než byste čekali. Ke smrti se vyčerpáte honičkou s autíčkem a pak najednou zjistíte, že bez tryskového pohonu stejně nemáte šanci. Ten můžete získat jedině v úplně jiné úrovni, atd.

Přes všechny klady se objektivně nelze vyhnout skutečnosti, že některé z úrovní *Toy Story 2* nepůsobí dostatečně rozlehle. Pokud jste si předtím zalétali ve *Spyrovi 2* nebo honili opice napříč časem v *Ape Escape*, pak zde možná budete občas trpět pocitem klaustrofobie. Slušně řečeno jsou zdejší úrovně „kompaktní", nicméně v žádné z nich se nudit rozhodně nebudete. Například dostanete se na staveniště a zjistíte, že budete muset shromáždit pět malých cihliček, vyřešit puzzle spočívající v míchání barev, posbírat 50 mincí, najít pět šroubováků a nakonec porazit bosse na věži z nosníků. Na rozdíl od zmíněných 3D plošinovek tato hra není stavěna jako vertikálně rozsáhlá, což má i své nesporné výhody: proskákáte přes do ruda rozžhavené nýty, až se dostanete na vrchol lešení nebo do koruny stromu, a naskytne se vám nádherný pohled na celou úroveň, která se vám bude rozprostírat u nohou. Pohled vám nekazí žádná mlha ani nic podobného (třeba tma), není to prostě nutné, hra díky designu nepotřebuje skrývat své nedostatky pod nějaký závoj, vše je jasné a zřetelné. Pohled z první perspektivy, v němž zaměřujete Buzzovy lasery, dokonale prověřuje, jak dobře jsou úrovně zkonstruovány - mrštná letadélka lze sestřelovat naprosto přirozeně, stačí když o ně paprskem byť zavadíte.

Co překvapí snad ze všeho nejvíce? Že se jedná o filmovou licenci! Hry založené na filmech jsou v drtivé většině laciné kýče, které se spoléhají na popularitu předlohy, filmové sekvence a nepoučitelnost zmanipulovaných hráčů. To nejdůležitější, hratelnost, bývá zpravidla ubohá. Vezměte si třeba *A Bug's Life* z loňského roku. Naštěstí *Toy Story 2* není v žádném případě žebrákem převlečeným za prince. Hra má například filmové klipy, jen tak mimochodem, ne žádných 40 minut filmu, do kterých je jen tak vhozeno několik rádoby herních prvků. Navíc jako velmi chytré řešení se ukazuje to, že sekvence z filmu, kromě toho, že celou hru rámují, jsou odměnou za sbírání dalších věcí v každé úrovni (nám se nejvíce líbí ten





Na konci každé úrovně najdete spoustu bossů, navíc někteří z nich mají pro sebe celou úroveň. Zvláště drsný je boss v podobě draka, ale i toho nakonec zlikviduje pár dobře mířených střel.



Nádherný kus filmového klipu, ve kterém se Buzz infiltruje do nepřátelské vesmírné lodi, jakožto odměna za sesbírání všech předmětů ve druhé úrovni. Buzz má na konci trochu problémy se zvýšenou teplotou, ale nebojte, je to jenom hra ve filmu, který je zas ve hře.

klip, když Buzze vystraší zlý mimozemšťan). Přesto jedna věc na *Toy Story 2* zklame - neustálá snaha hrát vše tak trochu na bezpečnou notu. Pravda, *Ape Escape* i *Spyro 2* dokázaly být rovněž naprosto dětsky přívětivé, jenže zároveň do plošinovkového žánru vnesly i náročnost pro nejzkušenější dospělce a především původní a průkopnické prvky. *Toy Story 2* si takové nároky činit nemůže - někdy to připomíná spíš takový mechanický trénink, kdy jako zběsilí dokola běháte po plošinách, sbíráte vše možné či provádíte obzvláště obtížné skoky z korun stromů. Nic se však nemění na tom, že vše je velmi dobře promyšlené, vždy můžete tak trochu myslet dopředu.

Výhrada (ANO, subjektivní!) zůstává jen vzhledem k obtížnosti. Pro pokročilé to je škoda. Kdyby hra *Toy Story 2* dostala hned v raném stadiu silnější injekci originality, byla by to nejen hra dobře udělaná podle filmu, ale i skvělá trojrozměrná plošinovka.

Bylo by hezké učinit závěr, že hra *Toy Story 2* je jakýmsi bodem zvratu v dějinách her založených na filmech. Naznačovalo by to, že proslavené filmové hrdiny konečně omrzelo předvádět to samé ve filmu i ve hře a namísto toho se rozhodli rázně vykročit do světa skutečné interaktivní zábavy - mohlo by to znamenat konec hrám s životností ubrousku, už žádné úrovně, které projde i dvouleté dítě. Že by tak už bylo načase bouchat šampaňské? No, bohužel ne docela. *Toy Story 2* je pravděpodobně spíše výjimkou, která potvrzuje pravidlo. Povedlo se, je to titul zaměřený na děti, který neurazí ani dospělé. Je to filmová licence, která je ale zároveň i samostatnou hrou. Počkejme si ale, jak to bude dál... ■

Pete Wilton



LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SPYRO 2

Nejlepší trojrozměrná plošinovka na trhu - jak pro děti, tak pro dospělé.

PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Září jako uplně nová umělá hmota. 8
■ HRATELNOST:	V pohodě, ale nepříliš originální. 8
■ ŽIVOTNOST:	Do Toy Story 3 rozhodně vydrží. 7

■ CELKOVĚ

Graficky silná hra se spoustou možností. Hra *Toy Story 2* je zároveň dostatečně mírná na to, aby ji snesla celá rodina. Sice nevydrží tak dlouho jako *Spyro 2*, ovšem je zde tolik úkolů, že by je možná nestíhaly plnit ani všechny opice z *Ape Escape*.

8 Z DESETI

VYHRAJTE

10x



Namco pojalo třetí díl svého letecky-akčního simulátoru tak trochu podobně jako *Ridge Racer 4.* Od barvami hýřící zábavy rázný krok směrem k atmosféře, příběhu, který nepřekáží, a hodně náladovým odstínům nebe.
Nyní máte šanci vyhrát jednu z celkového počtu deseti originálních her, *Ace Combat 3: Electrosphere,* a posoudit sami, jak se dílo zdařilo.
Postup je obvyklý (odpověď-korespondák-nalepený kupón na této stránce-naše adresa-pošta a kousek štěstí...), zde je otázka...

Na obalu hry (stejně tak i na hlavním motivu této stránky) vidíme moderní tryskové letadlo.

Poznáte, který je to typ?
a) F-14 Tomcat
b) F-15 Eagle
c) F-16 Falcon
d) žádný ze jmenovaných

Uzávěrka této soutěže (datum odeslání) je dne 21. února 2000.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín



Zapomeňte na automobilovou fair play. V *Crash Team Racing* je nejlepší se držet hesla: bezpečnost silničního provozu podpořím házením beden s TNT a nitrákem, vypouštěním raket a voodoo kouzel značky Aku Aku.





PŘED ROKEM JSEM KE *CRASH 3* NAPSAL, ŽE MEZI NÁMI URČITĚ NENÍ NAPOSLEDY.



Crash Team Racing

"Tratě: v základním vybavení je jich sedmnáct a je vidět, že se

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Naughty Dog
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

Tentokrát je všechno úplně jinak. Žádné běhání, skákání a tazovská rotace, ale volant, plyn a dráha svištící kolem vás (do rotace se dostanete, jenom když před vás někdo mrskne baňku s olejem). *Crash* čtyřka je motokárově závodní hra. To vás samozřejmě nijak nešokuje, protože už jste si počuměli obrázky. A z nich je i jasně patrná další věc - *Crash Team Racing* je motokárová závodní hra onoho nerealistického, nadupaného a cartoonově barevného typu jako jsou třeba nedávní *Speed Freaks*. Ano, přesně takový *Crash Team Racing* je. To vás koukám taky moc nešokuje, co? Tak dál.

Jsou tu všechny ty staré známé věci, ale fór je v tom, že fungují trochu jinak. Takže už zase rozbíjíte bedny a sbíráte jablka, ale tentokrát proto, abyste zvýšili účinnost zbraní, které schrasmtnete na dráze. Opět je tu ona veselá bedna s nápisem TNT a s odtikávajícím countdownem, jenže teď vám ji vaši spolujezdci házou na hlavu. A opět je tu ďábelský doktor Neo Cortex, jenže teď za volantem vlastního ďábelského prdítka. Nemusíte ho vymazat z povrchu zemského, stačí ho předjet (šokuje vás to? taky ne?). A nebo se jím rovnou můžete stát. Máte totiž na výběr z osmi postav: kromě Crashe a Coco, za které jste hráli už v předcházejících dílech, jsou tu vaši bývalí koně tygr a polární medvěd, bossové Tiny Tiger a Dingodile a samozřejmě nesmí chybět výše zmiňovaný Cortex a jeho dýmající podržtaška N.Gin (kromě toho se tu vyskytují takové notorické tlamy jako Papu Papu nebo Pinstripe, tentokrát ve funkcích bossů jednotlivých oblastí v adventurním režimu). Koho by nelákalo stát se pro změnu zase jednou padouchem a přivolat si na pomoc temnou stranu síly? I když na druhou stranu: padouch nedělá ty cool pohyby jako Crash, když vyhraje.

Tratě: v základním vybavení je jich sedmnáct a je vidět, že se na nich hoši z Naughty Dog dost vyřádili. Každá má svou vlastní atmosféru (zběsilá plážová idylka na Crash Cove, dusající techno rolničky a medvědi ztuhlí v gigantických kusech ledu v Polar Pass, bublavě pableskující radioaktivní sajrajty v N.Gin Labs), vlastní styl (ostře řezané pravoúhlé zatáčky v Cortex Castle, které nevytočíte bez zvládnutí kontrolovaných smyků, dvouúrovňové křižovatky v Sewer Speedway) a vlastní překážky (masožravé Adély v Papu's Pyramid, močály bahna v Tiny Arena) a některé jsou samy o sobě prostě šílené (v Hot Air Skyway se závod odehrává ve výšce několika kilometrů nad zemí, na napnutém pruhu plátna připevněném ke vzducholodi). Je mi jasné, že sdělením, že grafika je dokonalá a blesková, a že v celé hře není ani jedna jediná maskovací mlha, vás asi taky nijak šokovat nebudu, takže rovnou pojďme na zbraně.



Co se tedy zbraňových systémů, které se zlomyslným chechotem metáte na své konkurenty, týče: jezdce za sebou můžete obšťastňovat například olejem, TNT bednami nebo zásilkami nitroglycerínu, na ty, co jedou před vámi, platí klasická raketa, kutálející se bomba a nebo elektrický výboj, který přeskakuje z jednoho na druhého, a z těch high speciálních se

Crash Team Racing





Rychlost je vše, a zvednout motokáru na zadní kola na blikajícím power-upu je přesně ono, ale občas je taky čas na použití skákacího tlačítka.





Hra pro jednoho hráče je extrémně zábavná. Hra po více hráčů v módu Battle či Versus je superultraextrémně zábavná. Není nad to, když můžete pražit elektrické šoky do někoho, koho znáte.

JAK... SMYKOVAT



V některých levelech se bez smykování v zatáčkách prostě neobejdete. Takže... natočte se směrovými tlačítky nebo stickem do požadovaného směru.



Stiskněte L1 začnete klouzat - i s charakteristickým gumováním dráhy. Bacha ať to nepřeženete a nevylétnete z okruhu.



Puštěním R1 smyk ve vhodném okamžiku pokračujete ve skluzu a můžete i plně akcelerovat - nebo se skokem přenést do další zatáčky.

na nich hoši z Naughty Dog dost vyřádili.”

vám někdy povede sebrat i bazmek nejúčinnější - zpomalovač času.

Crash Team Racing má prostě všechno to, co *Speed Freaks* (samozřejmě nesmí chybět ani vděčný multiplayer pro čtyři hráče) plus ještě pár věcí navrch. Navíc je to něco jako setkání se starými kámoši, takže si soupeření i průjezdy známými lokacemi užijete daleko víc. Pro příznivce Crashe, kteří nemají výraznou alergii na odlehčené motokárové ježdění, jež bude vaše smysly bombardovat v sekundové frekvenci, je to zkrátka jasná volba. Ano, to je opravdu šokující verdikt, říkáte si teď určitě. Od Crashe jsme vysokou kvalitu nečekali, to teda fakt ne. Dobře, řekli jste si o to, vy zhýčkaní mizerové. Sdělím vám teď něco, co vás zaručeně šokovat BUDE. Takže... (nezapomenout sem napsat něco šokujícího) ■

Štěpán Kopřiva



CTR si půjčil hromadu nápadů z jiných závodních her a vybíral z té nejvybranější sorty: kupříkladu šipky z Wipeoutu.

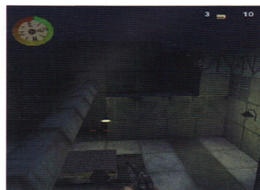
LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
SPEED FREAKS
Nabízí všechno, co můžete od závodní komedie žádat. A něco navíc.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

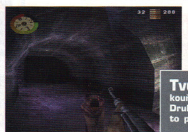
■ GRAFIKA:	3D, ostře barevná a zatraceně rychlá	9
■ HRATELNOST:	Jako kdyby vás k PlayStationu připoutali.	9
■ ŽIVOTNOST:	Projeté to máte rychle a pak pilujete dokonalost.	8

■ CELKOVĚ
Po *Speed Freaks* se na nás řítí další rozjuchaná motokárová zběsilost. *Crash Team Racing* si může k dobru připočítat přátelsky známé ksichty a o něco dotaženější přístup.

9 Z DESETI







Tvůrci se snažili, až se jim od tykadel kouřila, aby na vás přenesli pošmournou atmosféru Druhé světové. A k jejich cti s musí přiznat, že se jim to povedlo na výbornou.

ROK 1945, OSM HODIN RÁNO - JE ČAS ZABÍT SI SVÉHO NĚMCE.



Medal Of Honour

“Štěkání psů, nadávání stráží, pískání na poplach, všechny ty

FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	Dreamworks
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
ANGLIČTINA:	průměrná
POČET HRÁČŮ:	1 anebo 2

Doposud mohli majitelé konzol PlayStation jen tiše závidět. PCčkaři měli svého *Duke Nukema*, svůj *Quake* a *Unreal* a *Heretic* a *Blood* a *Jedi Knighta* a *Half Life* a spoustu dalších viděno-vlastními-očima střílеček, zatímco mi ubozí měli prd. Ovšem teď se konečně začíná karta obracet. Po několika neúspěšných výstřelech do prázdna se objevil *Quake II* a spolu s ním *Medal Of Honor* a obě hry předvádějí věci, o kterých bychom donedávna tvrdili, že na PlayStation prostě nejsou možné. Obě hry jsou skvělé a každá jiná - zatímco *Quake* je laděný do sci-fi, *Medal of Honour* se ukrývá v hluboké minulosti, v těch slavných dobách Třetí říše plných štěstí a lásky.

Děj *Medal Of Honor* je ta nejklasičtější klasika. V roli těch zlých jsou překvapivě Němci, v roli toho hodného vy - ozbrojený vojenský agent sil Spojenců hluboko v nepřátelském území. Zbraně historické, nepřátel hodně. To je ovšem tak všechno, co se dá považovat za standardní. Všechno ostatní je vysoký nadprůměr.

Třeba hned umělá inteligence nepřátel, která je vyšlápnuta na maximum. Muži zpod znamení hákového kříže se umí krýt, pohybují se přískoky a kotouly, plazí se, a pokud do nich hodně pražíte, zůstanou zalezlí za rohem a ven vystrčí jen ruku s pistolí. Dokonce ti parchanti dokáží i sebrat vámi hozený granát a poctivě vám ho vrátit zpátky. Ani když je zasáhnete, neodeberou se do Valhally jedním unifikovaným způsobem. Někteří sebou seknou na zem, někteří se pomalu sesouvají a některým dokonce ztuhne ukazováček na spoušti a kropí všechno kolem sebe ještě několik vteřin poté, co natáhnou bačkory. Jistě jsou to věci, které jsme měli už možnost vidět v dřívějších hrách (zrovna třeba střelba umírajícího v Quakeu), ale to provedení je prostě kouzelné. Samozřejmě se můžete vrhat střemhlav do útoku a bojovat tělo na tělo, ale efektivnější je opatrně postupovat kupředu, nepřítele si najít v hledáčku své pušky a vyhloubit mu kulkou pěknou šachtu přímo do mozku ještě dřív, než vůbec začne tušit vaši přítomnost. Ovšem ne ve všech misích budete střílet, někdy bude vaším úkolem zůstat inkognito a v nacistické uniformě proniknout přímo do centra zla. Zabíjet ano - ale nenápadně.

Co se týče zvuků, líp by je nedokázal udělat ani Michael Winslow - to je ten černoch z Policejní akademie, který dělá zvuky (není nic trapnějšího než vysvětlovat vlastní vtipy). Štěkání psů, nadávání stráží, pískání na poplach, všechny ty zvuky a pazvuky dodávají hře aróma kávy Jacobs. A to ani nemluvím o hudbě, při které se chce vstát a začít pochodovat. I grafika je skvělá - sice je každý z levelů složen ze stále se opakujících prefabrikátů, ale jelikož ty levely nejsou většinou nijak dlouhé, nestačí se hráči pořádně znudit. Máte tu francouzský venkov, provinční město, podzemní kanály, nádraží, obrněný vlak, ponorku a spoustu dalších atrakcí a až je budete mít všechny za sebou, můžete si k tomu s kolegy rozdat multiplayer. Mimořádně zdařile působí barevná škála, která stejně jako film Zachraňte vojína Ryana evokuje dobové dokumenty.

V podstatě jedinou výhradou, kterou je možné proti *Medal Of Honor* vznést je





Na jakýkoli úkol si vzpomenete, takový ve hře najdete - od sabotáží až po krádeže dokumentů.





Zbraní taky není pomálu. Nejčastěji používaná je sice pistole s tlumičem, ale k řeči přijde i samopal, ostřelovací puška a samozřejmě brokovnice.

zvuky a pazvuky...

to, že se opírá o dobu, jejíž sexappeal už vyčichl před nějakou dobou a že ji realističnost trochu brání v rozletu (žádní ufoni ani obrovská monstra). A také to, že by mohla být delší. Jinak - naprostá atomová bomba. ■

Jiří Pavlovský

GENERATORS OF DESTRUCTION (Pg. 1)
01 February 1945

Did you like the Browning Automatic Rifle you were issued? If we had that kind of firepower during the blitzkrieg, this war may have gone in a different direction.

You've got a lot to do now that you're inside the main Rjukan facility. First, find the control room and power down all three of the plant's generators. While this effectively stops the production of D2O (Deuterium Oxide, aka "Heavy Water"), you're only just

Press ⊗ to Continue

Přiznejme si to, umět číst se občas hodí. Zvláště, když vám tady píšou, co máte vlastně dělat. Ale nebojte se, ve hře se můžete podívat na shrnutí úkolů - a splněné úkoly se odškrtnou.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

QUAKE 2

Vesmírná střílečka s hustou atmosférou. Graficky super a multiplayerově také.

JAK... UDĚLAT ÚKLID



Může se stát, že najdete díru, ze které zeje tma. Můžete se vsadit, že tam uvnitř na vás čeká spousta nepřátel. Takže postupujte podle návodu. Krok první: Najděte si místo, ve kterém se budete moci schovat.



Pak opatrně vykoukněte ven a napalte to přímo do otvoru, nejlépe z pancéřovky. To je krok druhý. Pak se můžete kochat pohledem na výbuch a šlehající plameny. To, co vypadá jako letící kusy z lidských těl, to jsou letící kusy z lidských těl.



Ačkoliv váš výstřel na uvítanou zlikvidoval většinu nepřátel, spousta jich ještě přežila. Ti za pár chvil vylezou ven. Nastává čas na krok třetí: Přikrčte se a vystrkujte hlavu zpoza stěny. Vylézavší počastuje nejprve samopalem, pak můžete přijít s něčím osobnějším.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Propracovaná, atmosférická, prostě cool. 9
■ HRATELNOST:	Pořád člověka zajímá, s čím vyrukují dál. 9
■ ŽIVOTNOST:	Po dohrání přijde Multiplayer a tajné mise. 9

■ CELKOVĚ
Skvělé mise, skvělá grafika, skvělí nepřátelé - to znamená dvě věci. Jednak, že mi dochází slovní zásoba a jednak, že je to skvělá hra.

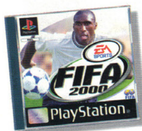
9 Z DESETI



Celý proces od přípravy akce, přes povedené provedení a vstřelení branky po spontánní oslavy, má na člověka velmi uklidňující účinek.



V NEJISTÉ DOBĚ ZVRATŮ A ZMĚN SE KAŽDROČNĚ NARODÍ DÍTKO FIRMY EA SPORTS.



FIFA 2000

"Tráva je jasně zelená a z každého okamžiku dýchá radost.

FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	EA Canada
DATUM VYDÁNÍ:	listopad
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ISS PRO
Stárnoucí, ale stále výborně hratelný fotbálek od Konami.

V předešlých letech jsme si společně mohli připadat jako na jiné planetě. *FIFA* suverénně kralovala fotbalovým hrám, a když se někdo pokusil ji z pomyslného trůnu sesadit, většinou si zvrtl kotník již při rozběhu. Poslední dobou se však začíná situace pomaloučku měnit. Již *Three Lions* naznačili, že cesta k dobrému fotbalu nemusí vést nutně v šlépějích zmiňovaného giganta. Z nedávné minulosti kvalitní *ISS Pro* a v tomto čísle můžete přímo porovnávat s *This is Football*. Konkurence nasadila celoplošný pressing, a pokud v EA zůstanou u liknavé a nepozorné hry, brzy by mohli odejít s pěkným debaklem. Poslední výkop se jim totiž dvakrát nepovedl.

Tedy, ne že by něco zmrvili, že by nový díl byl horší, ale na sérii jsou již zřetelné známky únavy. Prostě náboj, kterým se vždy pyšnila, je malinko vybitý.

V jedné věci musíme nechat klobouk na hlavě. Grafika je prostě vynikající. Ať si kdo chce, co chce říká, hezčí fotbal na PlayStation rozhodně k vidění není. Svítí-li slunce, je celé hřiště prosvětlené, tráva zelená a z každého okamžiku dýchá radost. Pohyby jsou tradičně dokonalé, jediná výtka snad míří na obličeje hráčů. K poznaní v žádném případě nejsou, třeba fešák Kluivert se asi diví, jakou hyzdu z něj autoři udělali. Hudební doprovod uchu lahodí, i ten ostrovní floutek Robbie Williams se docela vytáhl, o Apollo Four Fourty nemá cenu ani hovořit. Takže jaká je vlastně ta skvrnka na ksichtíku hry *FIFA 2000*?

Největším eklem je dle mého stále stejný systém hry, tentokrát snad ještě jednodušší, než v dílech minulých. Rychlý sled přihrávek, které v devadesáti procentech případů končí přesně na vašich kopačkách zakončený prudkou střelou. Ta jen málokdy mine a pokud neskončí milimetr od tyče, je něco v nepořádku. Pro ortodoxní hráče nuda k uzívání. Na druhou stranu možnosti při souboji jeden na jednoho potěší oko každého fotbalového fandu. Je libo si míč jen nártem přizvednout a soupeřova obránce pak přehodit patičkou, nebo si stopíte míč pod tělo a jenom se kolem něj prosmýknete? Drobné vychytávky, jež však mezeru v hratelnosti nezacelí. Poměrně k světu se má Transfer Market (výměna hráčů). Bohužel volnost prodeje a nákupu je až zarážející. Šmelit s fotbalisty můžete, jak se vám zachce, jediným omezením je maximální počet 60 přestupů, ke kterému se jen tak nepřiblížíte. I kdyby váš střelec nastřílel devadesát gólů za sezónu, nezvýší se mu cena ani o haléř, náznaky smlouvání rovněž absentují. Na druhou stranu mi EA udělali velkou radost s jakýmisi archivními týmy. Můžete si zahrát za Ajax v době největší slávy (jóó, to ještě kopával Johan Cruyff) nebo za Brazilskou reprezentaci v čele s Pelém. Starší mančafty mají dokonce místo moderních trenek roztomilé bombarďáky. Celkově je nabídka týmů neobyčejně široká a přijdou si na své i milovníci českého fotbalu, byť statistiky pražských „S" zavání červenou





Němci proměňují další penaltu. Tahle scéna musí po dřívějších zkušenostech provokovat Angličany velmi nepříjemným způsobem. Je to jejich noční můra.







Většina úkonů je příliš jednoduchá a nebudí tak dojem realistické simulace hry.

Zkuste si taky kopnout.”

kartou. Zajímavé je řešení herních strategií, jež si tři navolíte dopředu a podle vývoje zápasu bleskurychle přepínáte. Poněkud zdlouhavější je určování sestavy, protože pravou hráčovu pozici zjistíte pouze v transfer listu, v lineupu má jen svou přechodnou.

Když už jsme proprali jednoduchost, nesmíme zapomenout na bránění rohových kopů, které je pro změnu téměř nemožné. Ze vzduchu vůbec hrozí největší nebezpečí, tedy pro naši bránu. Já jsem raději se svými útočnými výpady zůstával při zemi.

FIFA 2000 je docela fajn fotbal, ale pokud nedojde k nějaké odvážnější změně, troufám si tvrdit, že příští rok budeme vyhlašovat nového krále.

Mikoláš Tuček



Sestava se vám jako při každém správném televizním přenosu zobrazí graficky před zápasem. Víte, s kým budete mít tu čest.

JAK... SKÓROVAT Z ROHU



Při shluku hráčů před bránou v pokutovém území jsou útočníci vyznačeni joypadovou ikonkou nad hlavou...



...Dobré je vybrat si nejbližšího hráče, který je relativně méně obtěžován soupeřovými obránci...



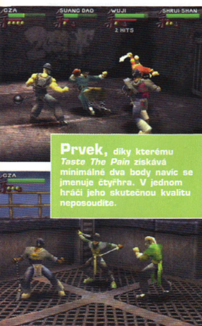
...Připravte se na výstřel z voleje, pokud by vám náhodou nevyšel, můžete zkusit míč dorazit.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Na vynikající úrovni, radost pohledět. 9
HRATELNOST:	Přesné přihrávky a milimetrová střelba, velmi jednoduchá. 6
ŽIVOTNOST:	Mě přestala bavit brzy. 6

CELKOVĚ
Oproti minulému dílu nic moc nového. Majitelé hry FIFA 99 se nemusí znervózňovat, nic jim neuteče.

7 Z DESETI



Prvek, díky kterému *Taste The Pain* získává minimálně dva body navíc se jmenuje čtyřhra. V jednom hráči jeho skutečnou kvalitu neposoudíte.





RAEKWON GHOST

Hráči se sensitivnějšími dispozicemi nechť na *Taste The Pain* rovnou zapomenou. Ovšem pamatujte, je to jenom hra.

BOJOVÁ ČTYŘHA S RAPOVOU OMÁČKOU

Wu-Tang: Taste The Pain

"Se zbraní i bez je multiplayer hry o vybití negativní energie."

FAKTA

VYDAVATEL:	**Activision**
VÝROBCE:	**Paradox**
DATUM VYDÁNÍ:	**v prodeji**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**18+**
ANGLIČTINA:	**nenáročná**
POČET HRÁČŮ:	**1 až 4**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
EHRGEIZ
Další slušná bojovka na obzoru, kde si budete moci zahrát za hrdiny z *FFVII*.

Wu-Tang Clan jsou jednou z nejprodávanějších hiphopových kapel všech dob. A to je divné. Ne že by jejich hudební produkce byla nezajímavá. Právě naopak, je to band ve všech ohledech originální. Tedy právě proto je to divné. Hitparádám totiž vládnou přehledné, líbivé a pozitivní písničky. Nic z toho skladby tohoto souboru nejsou. Taktéž populární hvězdy bývají usměvavé, švihlé jen přiměřeně a veskrze sympatické. Právě takoví pánové z Wu také nejsou. Je jich devět, jmenují se příšerně, straší malé děti svou vizáží, jsou sprostí a nevychovaní a mají fantasmagorickou mytologii založenou na klášteru Shaolin. To, co by nemělo fungovat ve světě popového byznysu, ovšem náramně sedí jedné brutální bojovce.

Hra exkluzivně vyhrazená hudebnímu tělesu? To zní podezřele (vzpomínáte ještě na *Spice World*?), ale skeptici mají tentokrát smůlu. Multiplayerová varianta *Taste The Pain* je zkrátka úžasná. I ve dvou lze nastavit další dva „roboty" a užít si skvostně masivní čtyřhry. Co teprve, když máte doma multitap a trháte si navzájem končetiny ve čtyřech kamarádech... ani nevadí poněkud slabší rozmanitost pohybů. Se zbraní i bez je multiplayer hry o vybití negativní energie, uvolňování nahromaděného stresu a agresivity prostřednictvím (pro duševně zdravé lidi) neškodného obrazovkového násilí. Dětem a labilnějším osobám lze přístup k nejhoršímu omezit pomocí „rodičovského klíče".

Při malé škále bojových pohybů trpí částečně single player. Vzpruhou mu však na druhou stranu je motivující systém režimu Story i bonusů, secretů a dalších lahůdek v rámci odemykání 36 komnat každého z devíti základních bojovníků. Dokončit hru není vůbec jednoduché, Story je v závěrečné fázi ultratuhý: například souboj vašeho bojovníka proti třem stejně silným současně! Jinými slovy i životnost je na bojovku velmi slušná.

Závěrem ještě k technické kvalitě: obraz i zvuk v pohodě. Kamery zvládají čtyři nezávisle se pohybující postavy s nevídaným přehledem a prakticky nikdy nevznikne situace, kterou by bylo možno označit za chaotickou. Grafika postav (a krvavé agrese) je velmi příjemná, trochu fádně však působí pozadí zaměnitelných arén. Hudbu dodali samotní členové klanu, jak jinak. Většinou se jedná o instrumentální verze známých skladeb, které znějí na herní poměry stále ještě nadprůměrně. Škoda, že jich není o pár kousků více, časté opakování vás může brzy unavit. *Taste The Pain* je v současné době akutního nedostatku lepších nových bojovek určitě zajímavý titul.

FariD Starman

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

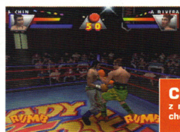
GRAFIKA:	Barevně skvostná a příjemně masivní.	8
HRATELNOST:	V rámci pravidel žánru je velmi inovativní.	9
ŽIVOTNOST:	Vynikající v multi, slušná v single.	8

CELKOVĚ
Budiž řečeno, že nový Tekken to určitě není. Ale dobrá, ba výborná bojovka to přesto je. Ve čtyřech super zábava, ve dvou s „roboty" ne o moc horší a v jednom alespoň chvíli zajímavá. Upozornění pro rodiče: velice krvavá hra!

8 Z DESETI









Chvíli budete muset na sobě makat, než se z nemotorného dřeva stane hvězda, na kterou bude chodit celé podsvětí.

RUKAVICE NA RUKOU, PLÁŠTĚ SVLEČENÉ A ŠÍLÍCÍ KONFERENCIÉR...



Ready 2 Rumble

„Apatický dav vaše snažení odmění sotva slyšitelným

FAKTA

VYDAVATEL:	Midway
VÝROBCE:	Midway
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	12+
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Dávno předávno tomu, co si jeden do zlatova opálený muž nechal patentovat slogan „let's ready to rumble" (neomalaně česky: Připravme se na rachot - pozn. red.). Tohoto na pohled decentního, ale v jádru značně hysterického ringmistra, Michaela Buffera, který je oficiálním kmotrem hry, znají určitě všichni američtí fandové boxu.

Za tímhle *Ready 2 Rumble* stojí Buffer v roli hlasatele, neb už dávno pověsil boxérské rukavice na hřebík. Možná že se mezi našimi veleváženými čtenáři ještě najdou jedinci, kteří - i po excesech Tyson/Lewis/Holyfied - stále ještě věří, že box je gentlemansky vznešený. Tito budou zcela jistě zklamáni vizí budoucnosti tohoto sportu, který se podle *Ready 2 Rumble* změní v obludárium monstrózních rozměrů. Krarikované postavy mezinárodních borců neustále žvaní, pronášejí sprosté fráze, urážejí soupeře, vedou egoistické řeči, a vůbec dělají věci, vedle nichž vypadají hlášky takového Prince Nassema jako předehra k souboji ve stolní hře Scrabble.

Spíše komický styl hry také podtrhuje očividná nesourodost zastoupených postav: od hromotluckého zápasníka sumo Salua Tua až po Afro Thundera, což je „boxer", který spíše vypadá na to, že každou chvíli předvede nějaký taneční kousek, než že by dokázal zasadit ránu. Je tu také Big Willie Johnson, borec třicátých let s nepříliš pevným horním rtem, a Lulu Valentine, cácorka oblečená do dětských dupaček, která si zakládá na tom, že krása není vše. Postavy ve hře jsou vykresleny s příkladnou pozorností k detailům a bystrým smyslem pro humor, což je ve videohrách obecně dosti řídký jev. Též atmosféra je perfektně groteskní.

Apatický dav vaše snažení odmění sotva slyšitelným pomalým potleskem a váš kouč, který mluví jako by se nadýchal helia, se může v rohu zbláznit.

Předem je jasné, že tahle exotická partička borců si s Queensberskými pravidly hlavu lámat nebude. Každá postava má své vlastní unikátní pohyby a komba - které rozhodně nedosahují úrovně *Street Fighter*, ale jsou mnohem originálnější než všechno, co se dá tolerovat v titulu *s* licencí *WBF*. Butcher Brown má kupříkladu k dispozici dělovku do hlavy. Ovšem prozatím se nám nepodařilo zjistit komu patří speciální pohyb „kousnutí do ucha". Když se vám podaří umístit šest úderů vyšší kategorie, písmena dole na obrazovce se poskládají do slova RUMBLE. Hbité stlačení postranního tlačítka pak aktivuje režim Rumble, ve kterém začnou rukavice vašeho borce bledě žhnout vzteky a na hlavu vašeho protivníka se snese šílený déšť ran.

V bojovém mechanismu *Ready 2 Rumble* je ovšem jeden zásadní kaz. Ovládání reaguje bohužel pomalu a nespolehlivě, což je u hry, kde hodně záleží na rychlosti, dost frustrující. Musíte se bránit a útočit o chvíli dřív než váš protivník, ale to je často neproveditelné, protože váš boxér se před vykonáním příkazu jakoby roztřese. To, co mělo být původně bleskovým úderem do brady, pak vypadá spíše jako opilcovo mávání kolem. S trochou taktického myšlení budete moci nedokonalé ovládání využít ve svůj prospěch, ale tohle určitě nebylo záměrem tvůrců.

Pokud hledáte hru se spoustou důmyslných voleb pro jednoho hráče, pak

PaRappa je všude, dokonce ovlivnil i tento režim Musical Training, kde si mají boxeři natrénovat rytmus a timing. Bohužel pomalost ovládání to jaksi znemožňuje.



Tysona tu nehledejte, pro tuhle hru je málo šílený. K dispozici vám je bizarní škála maniakálních psychopatů.

JAK... TRÉNOVAT BOXERA



Rumble Aerobics Trainink: Je určen k tomu, aby vaše reakce získali pravidelnost tím, že budete ve správný čas mačkat tlačítka při tanci.



Weight Lifting: Jde o to, aby váš boxer získal sílu. Hrajete něco jako golf, akorát že s pomocí kovadliny...



Rumble Mass Nutrition Regtime: Nefér volba. Drahá a jistě ilegální sklenička pilulek, při jejichž konzumaci dosáhnete zázračných výsledků, aniž byste se museli namáhat tréninkem.

pomalým potleskem.”

není *Ready 2 Rumble* nic pro vás. V příběhu režimu Championship musíte zachránit jiné teenagery před tím, aby z nich vyrostli ve zločince nebo povaleče. Což je ovšem úkol, který můžete kupodivu splnit jedině tak, že budete neustále boxovat proti počítači. Najdete tu též tréninková cvičení, ale ta nejsou ani dost zajímavá ani dost vzrušující nato, aby mohla samostatně fungovat jako mini-hry.

Ready 2 Rumble není hra určená pro jednoho hráče. Tento titul předpokládá, že kolem sebe budete mít své přátele, připravené na nekonečné souboje. Pokud se dokážete smířit s nižší jakostí playstaionové verze *Ready 2 Rumble* (zejména ve srovnání s modelem pro Dreamcast) stane se z ní skvělá hra, která předčí i dosud kralující sérii *Knockout Kings*.

Sam Richards



Při aktivaci režimu Rumble se rukavice rozžhaví do běla a začnou kolem lítat dělové rány. Příjemná záležitost.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

KNOCKOUT KINGS 2000

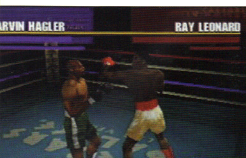
Nejakurátnější simulátor boxu, jaký si lze pro PlayStaion pořídit. Test v tomto čísle.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

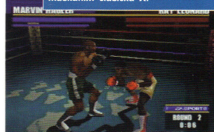
GRAFIKA:	V detailech výborná, celkově trochu zmatená.	7
HRATELNOST:	Zábavná hra, leč s problémy v ovládání.	7
ŽIVOTNOST:	Jedině jako hra pro více hráčů.	6

CELKOVĚ
Opravdu zábavná a mimořádně nápaditá hra o boxu, kterou bohužel trochu kazí nespolehlivé ovládání a omezená životnost single playeru. Lze předpokládat, že se stane hvězdou večírků...

7 Z DESETI



Když padnete, můžete se zachránit před KO rychlým mačkáním tlačítka X.





Ray Leonard právě udeřil velmi nepříjemně svého soupeře. Takový úder by v pokročilé fázi souboje poslal chlapa k zemi. Mimochodem Leonard nakonec tento souboj vyhrál.



Dva energy bary pod jmény hráčů reprezentují jejich výdrž a sílu. Obojí je pro dobré zvládnutí souboje důležité.



VIDĚLI JSTE JAK MUHAMAD ALI ZŘÍDIL EVANDERA HOLYFIELDA?



Knockout Kings 2000

"*KK2K* jsou simulátorem boxerského života se vším všudy."

FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	Electronic Arts
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
VICTORY BOXING 2
Milovníci boje obdivují právě tuto hru. A ostatní se také dobře baví.

Pokud na vyřčenou otázku nedokážete odpovědět kladně a přesto by vás souboj „Velké huby" a „Ukousnutého ucha" zajímal, nemůžete být v tento moment na lepším místě než jste právě nyní - se zrakem upřeným na text recenze. *Knockout Kings 2000 (KK2K)* je druhým pokračováním poměrně čerstvé sportovní série EA Sports. Minulý díl se stal suverénně nejprodávanější hrou tohoto typu na PlayStation.

Jedna věc hned na úvod - *KK2K* jsou čistokrevným simulátorem boxerského života se vším všudy. Pokud byste snad náhodou začali získávat dojem, že jde v podstatě o bojovku, tedy něco na způsob *Tekkena 3* s opravdovými boxery, ringem a plešatým rozhodčím, budete se šeredně mýlit. Akce, která je nám zde prezentována má s trochou nadsázky daleko blíže k boxerské strategické hře s akčními prvky, než k bezhlavým jatkám.

Samozřejmě, že to tak úplně neplatí. V módu Slugfest můžete pozvat svého kámoše, vybrat si dva boxery a pak, během chvilky, udělat smrští pravých háků z kamarádova svěřence nepěkně vypadající tatarský biftek. V hlavním módu celé hry - boxerské kariéře, vám ale tenhle přístup nevydrží ani tak dlouho, abyste ustáli zkažený dech Joe Fraziera za zády, natožpak jeho medvědí tlapu v obličeji.

Na začátku je vám umožněno vytvořit boxera. Ovlivňovat můžete takřka všechno. Záhy poté vstupujete do tréninkového centra, kde správným výběrem náčiní vybrušujete ze svého chasníka děsivé monstrum..

Už první zápasy vám zcela jasně dají najevo, že inteligence vaší Station se proklatě zvýšila. Počítačem ovládaní protivníci se nepouštějí do žádných zbytečných úderových exhibicí, spíše vyčkávají a bijí vás za každou drobnou chybičku. Už třetí čtvrtý boxer od konce žebříčku, takže stále ještě pěkné máslo, vám vystrojí představení, ve kterém bude hrát hlavní roli podlaha ringu, vedlejší váš obličej, přičemž vše režírovat bude právě počítačový oponent.

Festival roztrhlých obočí a zelených monoklů bude pokračovat tak dlouho, dokud nepochopíte, že jde o skutečný simulátor boxera a že dobrá taktika a kvalitní příprava jsou rovnocennými partnery rychle letící pěstí.

KK2K je pro fanoušky žánru nutnou koupí. I když se vám do mysli bude vkrádat pocit, že ovládání je dobré leda pro někoho, kdo by kdesi dokázal splašit ještě o prst či dva více, jde bezesporu o výbornou sportovní hru. ■

Tomáš Zvelebil

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Skvěle animovaný boxeři. Perfektně rozpoznatelné obličeje.	8
HRATELNOST:	Nepříliš rychlá akce a nedobrý interface hry zůstaly za očekáváním.	7
ŽIVOTNOST:	Souboje dvou hráčů jsou vždy zábavné.	8

CELKOVĚ
Pokud jste skutečným box-fanem, *Knockout Kings 2000* je pro vás jednoznačně nejlepší hrou široko daleko. Méně seriózní zájemci mohou sáhnout po *Ready 2 Rumble* a ti ostatní asi zůstanou při *Tekkenu 3*.

7 Z DESETI

JRC SHOP

TENTO CENÍK PLATÍ DO 31. LEDNA 2000

SONY PLAYSTATION

I LETOS BUDEME S VÁMI: VAŠE OBLÍBENÉ HRY ZA NAŠE DOBRÉ CENY

Kompletní ceník pro SONY PLAYSTATION

HARDWARE (základní vybavení)

SONY PLAYSTATION SPECIAL	SLEVA	od 4990
VIBRAČNÍ VOLANT+PEDÁLY	SLEVA	2990
VIBRAČNÍ VOLANT+PEDÁLY+ŘADICÍ PÁKA	SLEVA	3490
BRAŠNA+PAD+MEMORY		1990
DUALSHOCK		990
DUALSHOCK SONY	sleva	1290
EXTENSION CABLE-PRODLOUŽENÍ KABELU K PADU		290
GAMES STATION-KRYT NA SONY PLAYSTATION		990
JOYSTICK ANALOG DOMINATOR		1190
JOYSTICK DEVASTATOR		890
KRABIČKA		50
LINK CABLE-PROPOJENÍ DVOU KONZOLÍ		290
MEMORY 15 POZIC	SLEVA	450
MEMORY 30 POZIC	SLEVA	550
MEMORY 60 POZIC	SLEVA	690
MEMORY 120 POZIC	SLEVA	890
MEMORY 360 POZIC	SLEVA	1190
MEMORY 840 POZIC	SLEVA	1690
MULTITAB-PRO PŘIPOJENÍ 4 OVLÁDAČŮ		1499
MYŠ		990
PAD OBYČEJNÝ		390
PROTECTOR GUN-VIBRAČNÍ PISTOLE		1390
RFU ADAPTER		689
SCART CABLE		290
STOJAN NA 11 PSX HER		290
STOJAN NA 20 PSX HER		490

Ceník her

40 WINKS	NOVINKA	1799
AIR COMBAT		899
ALIEN TRILOGY		899
ALL STAR TENNIS		1799
ALUNDRA	SLEVA	1799
ANNA KURNIKOVOVA TENNIS		1499
APE ESCAPE		1499
APOCALYPSE	SLEVA	999
ASTEROIDS		1299
AZURE DREAMS	SLEVA	1799
BOMBERMAN		1699
BUGS BUNNY	SLEVA	1799
BUGS LIFE		1599
CARMAGEDDON	NOVINKA	1799
CASTROL HONDA SUPERBIKE	NOVINKA	1699
CIVILIZATION 2		1799
COLIN MCRAE RALLY		999
COLONY WARS		899
CRASH BANDICOOT 2		899
CRASH BANDICOOT 3		1499
CRASH RACING		1499
CROC		999
CROC 2	SLEVA	1799
DARK OMEN	SLEVA	1799
DEATHTRAP DUNGEON	SLEVA	1199
DEVIL DICE	NOVINKA	1599
DIABLO	SLEVA	999
DIE HARD TRILOGY		999
DIE HARD TRILOGY 2	NOVINKA	1799
DINO CRISSIS	NOVINKA	1799
DIVERS DREAM		1799
DOOM PLATINUM		999
DRIVER	SLEVA	1799
DUKE NUKEM 3D		999
DUKE NUKEM TIME TO KILL	SLEVA	999
DUNE 2000	NOVINKA	1799
FA MANAGER	NOVINKA	1799
FA MANAGER 2000	NOVINKA	1799
FA PREMIERE LEAGUE	NOVINKA	1799
FIFA 99	SLEVA	1199
FIFA 2000	NOVINKA	1799
FIFA 98		999
FIGHTING FORCE 2	NOVINKA	1799
FINAL FANTASY VII		899
FINAL FANTASY VIII	NOVINKA	1799
FORMULA 1 97		899
FORMULA 1 99		1499
G POLICE 2	NOVINKA	1499
GEX: DEEP COVER GECKO	sleva	999
GRAN TURISMO		899
GRAND THEFT AUTO		999
GRAND THEFT AUTO 2	NOVINKA	1799
GTA - LONDON		1199
GTA + GTA LONDON	SLEVA	1799
GUNGAGE	SLEVA	1799
HEART OF DARKNESS		999
HERCULES		899
HOT WHEELS	NOVINKA	1799
CHESSMASTER 2	NOVINKA	1799
INDIANA JONES	NOVINKA	1799
INT. TRACK AND FIELD		999
JAMES BOND: TOMORROW	NOVINKA	1799
JURASIC PARK		999
KKND 2	SLEVA	1799
KNOCK OUT KINGS	SLEVA	1199
KNOCK OUT KINGS 2000	NOVINKA	1799
MAGICAL TETRIS		1499
MASTER AND MONSTER	NOVINKA	1799
MEDAL OF HONOUR	NOVINKA	1799
MEDIEVIL		899
METAL GEAR SOLID	SLEVA	1799
METAL GEAR SOLID-MISE	NOVINKA	999
MICKEY ADVENTURE		899
MICRO MACHINES V3		999
MIGHT HITS (PODPORA PISTOLE)		1799
MONACO GRAND PRIX		1799
MORTAL KOMBAT TRILOGY		999
MOTORACER		999
MOTORACER 2	SLEVA	999
MULAN STORY		1299
MUSIC 2000	NOVINKA	1799
NBA 2000	NOVINKA	1799
NBA 99	SLEVA	1199
NEED FOR SPEED 3		999
NEED FOR SPEED ROAD CHALENGE 4		1799
NHL 99		1199
NHL 2000	CZ	1799
NO FEAR DOWNHILL MOUNTBIKE	NOVINKA	1799
ODDWORLD 2-ABE EXODDUS	SLEVA	999
OFFICIAL F1 RACING	NOVINKA	1799
PACMAN WORLD		1199
POINT BLANK 2		1499
POPOLOUS	SLEVA	1799
PREMIERE MANAGER 99	SLEVA	599
QUAKE 2	NOVINKA	1799
R TYPE DELTA		1499
RAINBOW SIX	NOVINKA	1799
RAMPAGE 2 WORLD TOUR		1799
RAYMAN		999
RC STUNT COPTER		1599
RED ALERT PLATINUM		999
REVOLT		1799
REZIDENT EVIL 2	SLEVA	1199
RIDGE RACER 4	SLEVA	1499
RISING ZAN	NOVINKA	1799
RONIN BLADE	NOVINKA	1799
SHADOW MAN		1799
SHANGAI		1799
SILENT HILL	SLEVA	1799
SKULL MONKEYS	SLEVA	999
SLED STORM	NOVINKA	1799
SMALL SOLDIERS		1199
SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN 2	SLEVA	1799
SOULBLADE		899
SOUTH PARK		1799
SOVIET STRIKE		999
SPACE INVADERS		1499
SPEC OPS		1799
SPEED FREAKS		1499
SPYRO 2		1499
STAR WARS: PHANTOM MENANCE	NOVINKA	1799
STREET FIGHTER EX PLUS	SLEVA	999
SYPHON FILTER		1499
TARZAN		1499
TEKKEN 3	SLEVA	899
TENCHU	SLEVA	999
THEME HOSPITAL		999
THIS IS FOOTBALL		1499
TIME CRISSIS		899
TOCA TOURING CARS		999
TOCA TOURING CARS 2		1699
TOMB RAIDER 2		999
TOMB RAIDER 4: LAST RELATION	NOVINKA	1799
TONY HAWK SKATEBOARD	NOVINKA	1799
URBAN CHAOS	NOVINKA	1799
VIGILANTE 8	SLEVA	599
V-RALLY		899
V-RALLY 2		1799
WIPEOUT 3		1599
WORMS ARMAGEDDON	NOVINKA	1799
WU-TANG		1799
WU-TANG PACK	NOVINKA	1799
WWW ATTITUDE		1799
X FILES		1499
X2		1299
XENA PRINCESS WARRIO	NOVINKA	1799
Z		1799

nejlepší prodejny

BRNO: Běhounská 7, tel: 05 - 42 22 12 60 • ČESKÉ BUDĚJOVICE: Česká 55, tel. 038 - 635 76 60 • FRÝDEK-MÍSTEK: Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194 • HRADEC KRÁLOVÉ: OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45 • KARLOVY VARY: Nám. Dr. Milady Horákové 16, tel. 0603 - 213 089 • OSTRAVA: OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12 • OSTROV: Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94 • PARDUBICE: Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24 • PLZEŇ: Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51 • PRAHA 1: Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11 • PRAHA 2: Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 07 • ÚSTÍ NAD LABEM: OD LABE, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276 • ZLÍN: OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 l.218 SLOVENSKO - BANSKÁ BYSTRICA: nám. Ludovíta Štúra 2, tel. 088 - 73 68 51, OD Tesco 1. poschodí • BRATISLAVA: OD DUNAJ, nám. SPN 30, tel. 007 - 533 08 82 l. 439 • KOŠICE: OD HORIZONT, nám. Oslobotiteľov 3, tel. 095 - 677 06 44

OBJEDNÁVKOVÝ KUPON JRC

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA: JRC DIRECT - P.O. BOX 28, 160 17, PRAHA 6,
TEL.: 02-5718 9520, FAX: 02-5718 9506, E-MAIL: DIRECT@JRC.CZ

PSX 1/2000

ANO, OBJEDNÁVÁM SI U VÁS NÁSLEDUJÍCÍ ZBOŽÍ:

POČET	TITUL	POČÍTAČ / MEDIUM	CENA

POŠTOVNÉ A BALNÉ 100,- (PŘI OBJEDNÁVCE NAD 1000 KČ JE POŠTOVNÉ A BALNÉ ZDARMA)

JMÉNO:		PSČ, MĚSTO:	
ADRESA:		TEL.:	
DATUM:		PODPIS:	

WWW.JRC.CZ AKTUÁLNĚ

JRC

ZMĚNA CEN VYHRAZENA




Nesmyslné akce jsou prostoupeny střelbou na všemožné věci. Občas si také zalyžujete.



Ke správné akční hře patří střelba a výbuchy.

MR. ERNST STAVRO BLOFELD VARUJE: JAMES BOND ŠKODÍ ZDRAVÍ.



Tomorrow Never Dies

"To je jen několik momentek z rodinného alba pana Bonda"

FAKTA

VYDAVATEL:	MGM Interactive/EA
VÝROBCE:	Black Ops
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
ANGLIČTINA:	průměrná
POČET HRÁČŮ:	1

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SYPHON FILTER
Také je o špionáži a střílení, ale dopadla mnohem lépe.

Proti hrám vytvořeným na základě úspěšných snímků je i jepice metuzalém. Většinou se vylíhnou z počítače týden po premiéře a koupí si je lidé opojení filmem, neznalé matky shánějící dárek pro syna a idioti. Den poté se už vyvalují ve zlevněném zboží. Jen málo her se dokázalo zachránit před osudem horším než smrt - a dneska si budeme povídat o hře, které se to málem povedlo.

Především - neobjevila se po týden po premiéře ale až skoro za dva roky, v době, kdy Zítřek nikdy neumírá vystřídal na bondovském postu Jeden svět nestačí. Je sice fakt, že hra si už odbyla premiéru na konkurenčním Nintendu, ale tím spíš musíme uznat tvůrcům vytrvalost - to, že se rok po uvedení filmu obtěžovali s herním přepisem na PlayStation dokazuje, že si od *Tomorrow Never Dies* hodně slibovali. Taky se ze všech sil snažili, aby jejich výtvor nasákl pravou bondovskou atmosférou - kromě nezbytných ukázek z filmu vám stále hraje do ušního boltce ústřední bondovský motiv a tvůrci šli dokonce tak daleko, že pustili úvodní titulky teprve po první misi - stejně jak je tomu ve všech bondiádách.

Tomorrow Never Dies je složeno z deseti filmem inspirovaných misí. Pokud si ovšem odmyslíme úkoly (vyfotit černý trh se zbraněmi, navést rakety na satelitní anténu, promluvit si s barmanem), zbudou nám tři základní typy: za prvé chodíte a střílíte do ze země vybublávajících nepřátel. Zaměřování je automatické, takže se netrefíte pouze když k nepříteli stojíte zády, a aby si nemohli stěžovat feministky, dostanete šanci zbraň úplně odložit a zakopat si za Wai Lin. Za druhé jedete na lyžích. Co dodat - jedete z kopce, vyhýbáte se stromům a hůlkami mlátíte gaunery (pro Bonda je taková zbraňová výbava trochu ponižující, ale budiž). No a do třetice jedete autem (made by Q) a střílíte z raket po těch, co vás nechtějí nechat předjet. Svět dálnic je nelítostný. A takhle se to opakuje. Všechny akce vidíme klasicky zpoza zad hlavního hrdiny a kamera dělá co může, aby nám usnadnila výhled. Bohužel výhled, který by měl zůstat i nadále raději zakrytý. Grafika *Tomorrow Never Dies* sice není nic z čeho byste začali zvracet, ale přece jen - dneska jsou hry už dál. To, spolu s tím, že všechny mise jsou provázané a vy musíte od začátku škudlit životy, abyste měli na závěrečnou přestřelku a spolu s neuvěřitelnou krátkostí hry, dělá z *Tomorrow Never Dies* jenom nesolidní průměr. Jamesi Bonde, tuhle akci jsi nezvládl.

Jiří Pavlovský

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Zastaralá a okořeněná početnými kiksy.	5
HRATELNOST:	Rozmanitá, ale s chybami.	5
ŽIVOTNOST:	Pouhých deset misí a žádný multiplayer.	5

CELKOVĚ
Málem dobrá hra. Bohužel jenom málem. Dolů ji sráží průměrná grafika, složitější ovládání a především to, že ji dohrajete během několika hodin.

5 Z DESETI






Na samotu si rozhodně stěžovat nebudete.



Filmové sekvence se snaží zachytit atmosféru noir filmů, přenést ji do fantasy vesmíru a vymačkat ze střetu co nejvíc gagů. Většinou se jim to daří.

DRSNÁ ŠKOLA V DRSNÉM SVĚTĚ FANTASY V PODÁNÍ DRSNÉHO TERRYHO PRATCHETTA.



Discworld Noir

"Už žádná 2D grafika, všechno hezky prostorové."

FAKTA

VYDAVATEL:	GT Interactive
VÝROBCE:	Perfect Entertainment
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	náročná
POČET HRÁČŮ:	1

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

DISCWORLD 2
Předchozí dílko inspirované Prachettem. Jestliže vás zaujal Noir, pak vás nezklame ani toto.

Lewton je soukromé očko. Má všechno co k takovému soukromému očku patří - omlácenou kancelář, flašku v šuplíku, dlouhý kabát, klobouk vražený do čela, hluboko do kapsy a hlavně pech. Zkrátka, Lewton je čmuchal, proti kterému by ani Raymond Chandler s Dashiellem Hammettem nemohli vznést žádné námitky.

Zato proti světu, který se rozvaluje za dveřmi jeho kanceláře, by patrně několik vulgárních námitek vznesli. Místo chlápků se samopaly se tu po ulicích poflakují trpaslíci, trollové zpívají v baru šansony, upíři vydrnkávají na klavír tklivé melodie, vlkodlaci hledají další adepty do svých řad a mezi tím vším maká smrt (pardon, Smrt) s pilností úderníka z padesátých let. Na dovršení všeho je celý tenhle svět placatý a leží na zádech čtyř slonů, kteří zase přešlapující na krunýři obrovské želvy. Prostě, drsná škola made in Terry Pratchett, čili třetí hra podle slavné série humoristické fantasy Zeměplocha (u nás už z ní vyšlo něco kolem dvaceti knih, a pokud jste ji dosud nezaregistrovali, trpíte patrně sněžnou slepotou).

Adventury jsou mrtvé. Jsou mrtvější než váš pradědeček, který dostal infarkt přímo před jedoucím parním válcem. Přesto se stále někdo pokouší žánr vzkřísit. Většinou tím, že se snaží našít na ochablé adventurní tělo třírozměrné siliconové implantáty. Už žádná 2D grafika, všechno hezky prostorové a renderované. Mám pocit, že je to spíš na škodu, počítačové postavy působí ve srovnání s klasickými animáky strnulým a těžkopádným dojmem a jejich obličejová mimika evokuje spíš Noc živých mrtvých, než zábavnou hru. Přesně tak tomu je u *Discworldu Noir*. Ovšem, když překousneme topornou grafiku, dostaneme se ke hře plné věrné imitace typicky Pratchettovského humoru. Dialogy jsou dlouhé a zábavné - alespoň pro ty, co se dokáží pohybovat s přehledem v rajónu angličtiny. A jelikož jde o drsnou školu, znamená to, že bude temno a drsno, kolem se budou motat chlápci jejichž pěst má razanci parní sbíječky a ženy, které jsou nebezpečnější než krajta v trenýrkách. Také to ovšem znamená, že víc než sbíráním a používáním předmětů se budete bavit vyptáváním a zase vyptáváním. Takže příznivci detektivek, adventur a Terryho Pratchetta - je tady něco pro vás. ■



Jiří Pavlovský

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Trochu strohá, ale dá se přežít.	7
HRATELNOST:	Vtahující, ale lepší s myší.	8
ŽIVOTNOST:	Je to oříšek, který není snadné rozlousknout.	8

CELKOVĚ
Pro Pratchettovy fandy je to nutnost. Pro ostatní je to jen docela solidní zástupce vymírajícího - a na PlayStationu téměř neznámého - žánru.

8 Z DESETI





Nejzajímavější auta, ostatně bytostně spojovaná právě s Le Mans, jsou speciálně postavené monoposty. Řídí se podobně jako formule, tedy nikoli jako těžká auta s motorem vpředu her *GT1* či *GT2*.

DEN A NOC NA ZÁVODNÍ DRÁZE - TATO HRA TO BERE SKUTEČNĚ DOSLOVA...



Le Mans 24 Hours

"V průběhu 24hodinového závodu se budete muset

FAKTA

VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	Eutechnyx
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Než se zeptáte sami, tak vězte, že ano. Skutečně si můžete vyzkoušet jeden z nejslavnějších světových závodů v reálném čase. Položme si otázku: věří skutečně autoři této hry, že někdo dokáže hrát jednu hru bez přestávky 24 hodin? My si myslíme, že to možné není. Nu, koneckonců, od toho máme rubriku pro dopisy. Takže nám napište a ukažte, že se šeredně pleteme.



Nicméně naštěstí pro nás, obyčejné smrtelníky, je tu urychlovací funkce, takže si mamutí francouzský závod můžeme zajet ve zvládnutelnější podobě, tj. během pouhých 12 minut. Pokud se ovšem pro tento režim rozhodnete - namísto režimu trvajícího 24 minut nebo 2 hodiny - přijdete o to nejlepší, co může *Le Mans* nabídnout, tj. unikátní simulaci celého závodu, který vyžaduje nejenom schopnosti technické, nýbrž i taktické. Jakmile si vyberete nějaký tým, musíte velice pečlivě vybírat aerodynamiku, pneumatiky, typy zařízení, načerpat palivo a pak v příhodných momentech zajíždět do boxu - krom toho musíte pochopitelně zvládat všechny finesy na trati samotné.

V průběhu 24hodinového závodu se budete muset rovněž vyrovnat se změnami počasí i změnou světla. Jakmile padne soumrak, je třeba zapnout světla a pořádně připravit oči, protože za chvíli už budete jezdit v úplné tmě. Dalším velkým nepřítelem je déšť. Často se spustí v ten nejhorší okamžik a vám se zdá, že cesta do boxu pro jiné gumy trvá celou věčnost. Když už to vypadá, že vám nějaká nenadálá průtrž mračen zkazí celý závod, najednou se arkádové závodění promění, jako když mávne kouzelným proutkem, a člověk se rázem ocitne v něčem, co se mnohem víc podobá realitě.

Silnou stránkou *Le Mansu* je rozmanitost účinků, které mohou mít na výkon a chování vašeho vozu nejrůznější aspekty: voda, bláto, pneumatiky, aerodynamika a síla motoru. Auta se odlišují i svými jízdními vlastnostmi a 24 týmů - včetně takových es jako BMW, Marcos či Toyota - působí naprosto věrohodně. Nicméně hledáte-li závodní hru, která bude rychlá, dynamická a méně náročná na dlouhodobé soustředění, pak vás musíme upozornit, že *Le Mans* není zrovna pro vás.

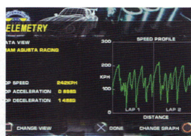
Dokonce i arkádový režim je náročnější než ve většině závodních her, a nastavíte-li si obtížnost „Professional", na vlastní kůži poznáte, jak tvrdý chleba jsou závody silničních vozů. *Le Mans* za svůj vzhled rozhodně žádnou cenu nezíská, protože máme-li být upřímní, s tím se autoři příliš neparali, byť nejde přímo říct, že by si bylo nutno před hrou zakrývat v hrůze oči.

Autoři, britský tým Eutechnix, udělali vše pro to, aby hra oslovila co největší počet hráčů. Proto doslova oplývá režimy: šampionát (šest fiktivních okruhů plus okruh Le Mans), arkáda (tento režim




AI soupeřů působí velice přesvědčivě, dělá chyby a má i defekty, takže se s ním rozhodně nebudete nudit.







Zastávky v boxech nejsou jen tak na ozdobu. Musíte tam hodně často - dojde palivo, odejde motor či je potřeba přezout, když si po ránu dává trať sprchu.

JAK...
VYHRÁT NEJDELŠÍ ZÁVOD NA SVĚTĚ



Ve dne: jezdíte už nějakou tu chvíli, máte sjeté gumy a auto pomačkané od soupeřů (rovněž od styků s mantinelem). A navíc vám dochází šťáva.



Tak je na čase vydat se do boxů. Zde si vylížete všechny rány, spraví vám kabát a doplní palivo, navíc dostanete nové gumy. I když čím víc toho potřebujete, tím větší zdržení.



Čas kvapí a padla tma. Jezdíte-li v nejrychlejší třídě *(GT1)*, pak když rozsvítíte světla, tak se vám pomalejší soupeři uhnou z cesty. Nicméně jízda v noci je ještě mnohem těžší než ve dne.

vyrovnat se změnami počasí."

pomůže hlavně nováčkům a v 12 či 24minutových sekcích si můžete nahrubo vyzkoušet, jak se jezdí v Le Mans). Nicméně nelze se ubránit dojmu, že hra byla udělána se zřetelem hlavně na pokročilejší hráče. Na písku se vám auto zastaví doslova na pětníku, navíc silný výkon motoru způsobuje, že netrefíte-li správnou stopu, skončíte buď v hodinách nebo někde v hrazení. Na PlayStation nikdy nebyla o závodní hry nouze, přičemž mnoho z nich působilo jako klišé. *Le Mans* je rozhodně velice příjemnou alternativou, která zaujme hlavně ty, jež dávají přednost delším a taktičtějším závodům. Pokud vám už nestačí nejobtížnější stupeň v F1, můžete si vyzkoušet Pro Plus a nastavit si 24 hodin non-stop. Uvidíme.

James Ashton



Pohled dozadu se doporučuje jedině tehdy, když jste si naprosto jisti řízením vozu v příštích okamžicích.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

GRAND TURISMO

Krátce a výstižně, vůbec nejlepší závody všech dob pro PlayStation.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA: Snesitelná. Přijatelná rychlost framů, nicméně žádná krása.	7
HRATELNOST: Pečlivě udělaný závod na 24 hodin a spousta dalších možností.	7
ŽIVOTNOST: Odlišná auta, spousta možností, na nejvyšším stupni velmi obtížná.	8

CELKOVĚ
Rozhodně nikoli hra pro každého. *Le Mans* je trať pro totální příznivce silničních aut, kteří nejdou jen po pozlátku. Dobře postavené závody a je velmi těžké zvládnout všechny stupně obtížnosti.

7 Z DESETI





Režim Replay je téměř dokonalý - akci vidíte z jakéhokoli úhlu a libovolnou rychlostí.





Počasí tu není jen pro parádu. Vlhký trávník značnou měrou ovlivní i pohyblivost hráčů.

SKUTEČNÝ FOTBAL? MYSLÍM, ŽE NE!



This Is Football

"S replayi se můžete pomazlit lépe než s přítelkyní."

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	SCEE
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 8

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

FIFA '99
Instinktivní ovládací systém EA je zde skvělý.

S bombastickou reklamou se SCEE vrhli do bitvy o nejlepší playstationový fotbal a výchozí pozici měli velice nadějnou. V anglofonních státech úderný název, rozhodně poetičtější než *FIFA* (neználky často zaměňovaná s Mezinárodní asociací fetišistických filatelistů), a příslib toho nejfotbalovějšího fotbalu. Leccos ze skutečnosti se nakonec do hry dostalo. K jejímu neprospěchu však i věci, které klidně mohly zůstat v šatně.

Za nejmarkantnější bych vypíchl, hokejovými fanoušky vytýkanou, pomalost celé hry, občas též inteligenci hráčů shodující se s realitou, neboť někteří z čutálistů jsou jelita. Ale nemusíme hned psát černé puntíky, když na *TIF* můžeme najít i pozitiva.

Grafika je příjemně ostrá a určitě patří mezi nejlepší sportovní. Oceníte ji především při opakovaných záběrech, se kterými se můžete pomazlit lépe než s přítelkyní (rouhání! - pozn. red.). Obtížnost je docela tvrdá, slabší povahy po několika zápasech odpadnou, protože proniknout hře až do míchy, je dosti namáhavé, a to nejen na prsty. Jako na skutečném pažitu vás totiž každé zpracování stojí drahocenné setinky, které leckdy rozhodují o výsledku zápasu. Z toho důvodu je nutné nahrávat nejlépe postaveným hráčům, ještě lépe do ostrého běhu. Prostředků je k tomu dostatek, přihrávky totiž směřujete vy, žádný „někam kopnu, někdo tam bude" systém. Bohužel, jakmile zmáčknete přihrávku dvakrát, spoluhráč vám perfektně narazí zpátky, což působí hezky, ale komu občas dvojí zmáčknutí neujede. Pokud si s vámi takto ťukne, zrovna když stojí před prázdnou bránou, nebudete ho mít dvakrát rádi.

Vaše obrana je poměrně primitivní, poklidné vytrčení nohy (conservative tackle) je velmi účinné. Můžete samozřejmě do soupeře zajet ostřeji, to však nejvíce ocení jeho lékař a nesympatická karta v ruce rozhodčího.

Střelba je skutečné peklo. Za prvé se při ní útočník zpomalí, takže často kopne do prázdna, neb bývá obránce svižnější, za druhé je třeba podržet tak akorát. Podržíte-li déle - přestřelíte, málo - vyšlete ubohou čudlu. Když už zmiňujeme ovládání, za velké šlápnutí do měkkého považuji tlačítko s kolečkem. V obraně s ním agresivně napadáte (téměř identickou funkci má křížek) a v útoku slouží k jakémusi lobování brankáře, z čehož padne gól přesně jednou za uherský rok.

Pokud všechny nástrahy zdoláte asi vás zklame nabídka soutěží. Mistrovství světa, Mistrovství světadílů a devět evropských lig bez možnosti transferů, byť s originálními jmény, je na tak ambiciózní titul trochu málo.

Mikoláš Tuček

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Rozhodně se neztratí.	7
HRATELNOST:	Prokoušete-li se krušnými začátky, čekají vás krásné zápasy.	8
ŽIVOTNOST:	Nabídku soutěží měl zřejmě na starosti Spořínek.	6

CELKOVĚ
Celkově Graficky povedené, postupem času si skutečně užijete pořádného fotbalu. Bohužel hrát dokolečka Mistrovství světa není nic moc, teda pokud vás neláká šampionát Asie.

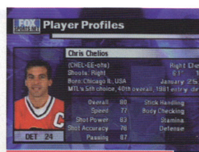
7 Z DESETI





NHL Championship 2000 skvěle vypadá, zní i se hraje.





Activision se podařil hokej, který probudí EA ze spokojeného spánku na vavřínech.



KONEČNĚ DŮSTOJNÝ SOUPEŘ PRO SKVĚLÉ HOKEJE OD EA



NHL Championship 2000

„Je to něco jako Destruction Derby s lidmi místo auty."

FAKTA

VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE:	Activision
DATUM VYDÁNÍ:	prosinec
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 8

Cíl: uspět tam, kde hry jako Face Off 99 a NHL Powerplay Hockey přišly zkrátka. NHL Championship od Activision je nejnovějším a zatím i nejnadějnějším vyzyvatelem silné série od EA Sports v boji o hokejový trůn. Je to pořádně vysoký cíl - NHL '98 nasadilo s hodnocením 9/10 laťku hodně vysoko. A podle něj budou posuzováni všichni konkurenti. NHL '99 a NHL 2000 jen potvrdili neotřesitelnou pozici vancouverských sportovních mágů. Co dál?

Nejprve si položme několik otázek: je to opravdu lední hokej, jak ho známe? Je zde všech 28 týmů NHL, a to se všemi statistickými detaily? Odpověď: ano. *NHL Championship 2000* se tak podobá hrám řady *NHL*, až je těžké je od sebe rozpoznat. Activision stejně jako konkurence z EA staví svou hratelnost na modelu televizní prezentace - i zde působí úhly záběrů velmi přesvědčivě, stejně tak statistiky i komentář v reálném čase. Graficky velmi dobře ztvárnění hráči se po ledě (v 3D) pohybují a spolu kolidují krásně realisticky - je to něco jako *Destruction Derby* s lidmi místo auty. Zároveň je prezentace méně výpravná a méně bombastická, skoro se až nabízí fotbalová analogie situace *ISS Pro* kontra *FIFA*.

Ovšem s mechanikou hry neměli větší problémy ani hry *Face Off* či *Powerplay*. Tajemství úspěchu spočívá v přitažlivosti grafiky a statistikách. Naději zejména budí skutečnost, že Activision si vedli dobře i na tomto poli. Hru navíc obohatili dokonalými zpomalenými záznamy, kde krásně vynikne pocitvý motion-capturing, realistickým systémem střídání, taktickými prvky skrze koučování a rozmanitými režimy.

Pozměnitelná pravidla i tři roviny obtížnosti ještě více přispívají k našemu přesvědčení, že se do této hry musí zbláznit úplně všichni fanoušci ledního hokeje. Intuitivní hratelnost, která k hráči přilne skoro automaticky a rozhodně velice rychle, jenom dokresluje situaci, ve které je nyní *NHL Championship 2000* naprosto důstojným konkurentem série *NHL* od EA, i přes skutečnost, že se stěží povede, aby měla srovnatelný úspěch prodejný. Kšeft je holt nespravedlivý.

Dean Evans

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

NHL 2000

Nejnovější model slavného seriálu od EA v sobě koncentruje několikaletou zkušenost svých tvůrců.

PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Skvěle detailní, vynikající prezentace v televizním stylu.	8
HRATELNOST:	Jednotlivé zápasy, play-off i šampionát.	8
ŽIVOTNOST:	Bude vás bavit, dokud vás baví hokej jako takový.	8

CELKOVĚ
Téměř bezchybná alternativa k řadě *NHL* od EA. Hraje se svižně, elegantně a na tělo, takže když dáte gól, máte skutečně pocit, že jste si ho naprosto zasloužili.

8 Z DESETI







Výhodou povolání tajného agenta je, že se člověk podívá na různá zajímavá místa a zažije různé zajímavé věci. Třeba s ostřelovací puškou.







Exploze! Kdo by neměl rád exploze? Možná ti, kteří zažili teroristický útok, ale to jsou známí škarohlídi a nikdo je nebere vážně.

KDO CHCE VÍC, NEMÁ NIC. (LIDOVÁ MOUDROST)



Fighting Force 2

„Všichni víme, jak chutná plichta. Jako šlichta."

FAKTA

VYDAVATEL:	Eidos
VÝROBCE:	Core Design
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1

Známá tombraiderovská vydavatelsko-výrobní dvojka Eidos/Core Design se tentokrát namlsala. Řekli si, že udělají sequel svého poměrně úspěšného (jednoduchého, ale destrukčně zábavného) titulu *Fighting Force*, ale místo, aby se zaměřili na šlechtění už osvědčeného modelu, zašejkroval jim mozkem úspěch *Metal Gear Solidu* a rozhodli se, že dvojka bude tak trochu v tomhle stylu. Problém je samozřejmě v tom „tak trochu", protože výsledek neuspokojí ani příznivce první *Fighting Force* ani vyznavače stylu *Metal Gear Solid*. Vznikla plichta a všichni víme, jak chutná plichta. Jako šlichta.

Takže Hawk Mason už není samorostlý ranař, který se sólově vrhá do všech možných rvaček se svou baseballovou pálkou, ale geneticky naboosterovaný tajný vládní agent s rychlopalným arsenálem a granáty za pasem. Ale to není jediná změna. Následují další a ty už jsou jednoznačně k horšímu: nepříliš povedené ovládání, díky kterému je docela opruz čelit v soubojích několika nepřátelům naráz. Ať děláte, co děláte, vždycky vás zásluhou superpomalé otočky ten druhý maník nakopne. Dále: choromyslné pravidlo fair play - nemůžete dodělat nepřítele, kterého jste srazili na zem. Místo abyste mu logicky rozšlápli hlavu nebo ho nahustili olovem, musíte čekat, až se vyhrabe na nohy a teprve potom může souboj pokračovat. Příjemné jak zapařený ekzém pod parukou.

Díky tomu a několika dalším věcem (nepohodlné měnění zbraní atd.) se z hraní *Fighting Force 2* stává chvílemi (docela častými chvílemi) fádní a lehce úmorná záležitost. Pokus o mičurinovské naroubování metalgearsolidovské větve na fightinforceovský kmen tentokrát nevyšel. Kdo chce víc, nemá nic.

Štěpán Kopřiva

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

MEATAL GEAR SOLID
Stále nejlepší akce všech dob. Stále poutává hra, stále neporazitelná...

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Vypadá to relativně dobře, to se musí nechat.	6
HRATELNOST:	Silně monotónní.	5
ŽIVOTNOST:	Fádní záležitost, kde se opakuje pořád to samé.	5

CELKOVĚ
Snaží se to vycházet z *Fighting Force*. Snaží se to tvářit jako *Metal Gear Solid*. Nevychází mu to. Netváří se jako dobrá hra (tedy možná tváří, ale rozhodně není).

6 Z DESETI

Máte na výběr... můžete si vybrat, jakou postavu budete hrát: samuraje nebo ninjí dámu. Stylem boje se téměř neliší, ovšem ta paní je přeci jenom krásnější.

Ronin Blade je silný v potemnělých uličkách a světlohře čepelí. Bojování má celkem v pohodě.

ČEST MÁ VĚTŠÍ CENU NEŽ ŽIVOT



Ronin Blade

> **„Hru by šlo klidně označit jako samurajský Resident Evil..."**

FAKTA

VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	Konami
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
ANGLIČTINA:	průměrná
POČET HRÁČŮ:	1

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

TENCHU: STEALTH ASSASSIN
Akce ve stylu ninja: kradmé útoky, lsti a vrhací hvězdice. Mnohem lepší hra než tato.

Už bylo na čase, aby do videoher pronikl osobitý svět samurajů naplno. Naštěstí se toto trestuhodné opomíjení rozhodl zásadním způsobem napravit *Ronin Blade*, a to příběhem plným symboliky a rituálního násilí, v jehož základech lze číst vliv série *Resident Evil*.

Ronin Blade uvádí na scénu dvě postavy vyznávající každá jinou filosofii boje (jmenovitě samuraje a ženu-ninju), ovšem v praxi je jejich bojový styl téměř totožný. Člověk by právem očekával, že rozdíly způsobů boje budou stejně markantní, jak se liší hry *Tenchu* (ninja) a *Bushido Blade* (samuraj). Chyba lávky, podle autorů této hry je jediný rozdíl mezi nimi v módních doplňcích, barvě kalhot a tvaru hrudi.

Příběh se pochopitelně odehrává ve středověkém Japonsku, kde vámi zvolený hrdina narazí na skupinku vojáků, kteří se baví obtěžováním mladé ninjí slečny. Vy jí samozřejmě hned přispěcháte na pomoc, čímž vstoupíte do čím dál víc zamotanějšího příběhu bláznivých šogunů a ďáblem posedlých velkostatkářů. Dopředu děj posouvá řada hezky animovaných scén a charakterizace. Celkový dojem tak příjemně připomíná film, ovšem na druhou stranu právě toto je u daného druhu hry očekávaný standard. Zbytek tvoří spousta průzkumu prostředí, hledání, a taky nějaké ty rébusy.

Věčná škoda, že *Ronin* neměl od začátku vyšší ambice, takto se jen zlehka vznáší nad šedivým průměrem a hratelnost obsahuje jen několik málo originálních nápadů. Postavy a gesta samurajů jsou sice úchvatná, bojový systém též víceméně funguje celkem v pohodě, ale hra výrazně strádá nedostatkem věrohodnosti. Grafika je dostatečně rozmáchlá, přesto mnoho postav zde nenajdete, což překvapí, uvážíme-li, že hra se má odehrávat v rušném přístavu. A ti, kteří se zde náhodou objeví, jen tak jaksi nevýrazně bloudí kolem, přičemž jediným jejich úkolem a „životním posláním" je posečkat, až se s nimi dáte do řeči nebo do boje.

Přesto o příběhu nelze tvrdit, že by nebyl zajímavý. Váš zájem možná na čas povzbudí i možnost hrát ze dvou různých perspektiv dvou postav. Ale stejně před tím výsledným pocitem neutečete - *Ronin Blade* je tragicky promarněná příležitost samurajské hry se vším všudy. Mohl to být druhý *Metal Gear* a není, to je opravdu smutné. Od běžných her pro PlayStation samozřejmě vybočuje, ale stejně nelze než prohlásit, že na platformě najdete mnohem lepší akční adventury, a není jich zrovna málo. Třeba zrovna to *Tenchu*.

Nick Jones

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Atraktivní pozadí, jemuž ovšem schází více života a pohybu.	6
HRATELNOST:	Dobrý bojový systém, nezajímavé rébusy.	5
ŽIVOTNOST:	Dvě postavy, relativně zajímavý příběh.	6

CELKOVĚ
Udělat hru postavenou na světu samurajů je chválihodný nápad, ovšem provedení by mohlo být mnohem lepší. *Ronin Blade* mohl a taky měl být skvělou hrou. Není tomu tak.

6 Z DESETI



Grafika nepůsobí moc sexy, ale to nic nemění na tom, že je dokonale efektivní ve spojení s přehlednou a výjimečné zábavnou hratelností.



Váš arzenál se skládá z některých nejúžasnějších zbraní historie PlayStation. Útoky francouzských superovcí lze odrazit jediné šílenými krávami.

NAVZDORY NÁZVU HRY ŽÍŽALÍ VÁLKY ZDALEKA NEKONČÍ



Worms Armageddon

„...betonový osel, stará paní, skunk, banánová bomba atd."

FAKTA

VYDAVATEL:	Hasbro
VÝROBCE:	Team 17
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

WORMS
První díl je sice horší, ale zato je zařazen do budgetové řady Platinum.

Původní *Worms* byly unikátní multiplayerovou hrou. Je to ten nejjednodušší myslitelný koncept dotažený skrze vynikající ovládání a dokonalý design do vrcholného stádia. Základ je ve střelbě bazukou a granátem, odhadujete sílu a úhel výstřelu tak, aby jste trefili soupeře. Střela z bazuky podléhá výkyvům větru, zatímco granát je třeba dobře načasovat. Toť vše. Ostatní věci jsou jen nabaleny na tento vskutku geniálně jednoduchý základ a věc jen dále vylepšují. Rozdíl mezi původními Worms a novou variantou s podtitulem Armageddon je právě v množství a rozmanitosti „věcí navíc", základ je totožný, nadstavba nesrovnatelně rozlehlejší.

A víte co? Přesto to stojí za to.

Všechny ty prapodivné zbraně, které se vám poštěstí vyzkoušet třeba i jen jednou za pět hodin hraní, jako betonový osel, stará paní, super-raketová ovce, šílená kráva, skunk, banánová bomba atd., všelijak různé režimy pro jednoho i pro více hráčů, nekonečná variabilita scenérií, různé herní scénáře (ovlivňují dostupnost i základní nastavení zbraní), pohybové možnosti, které dovolí přemístit vašeho červa i na zdánlivě nemožná místa atd., to všechno činí *Worms Armageddon* ještě mnohem atraktivnější hrou. Nehledě na to, že je to vlastně principiálně totéž.

Teď trochu podrobněji například ke zbraním: pravda je, že rána pěstí i tzv. ohnivý úder způsobí soupeři stejnou újmu na zdraví, používají se ve stejné situaci a jsou pro vás přibližně i stejně riskantní. Přesto je na místě, aby tu vedle sebe byly, rozmanitost je klíčem k lepšímu požitku z hraní. Co na tom, že aleluja zpívající svatý granát je co do efektu vlastně srovnatelný se starým dobrým dynamitem? Vždyť je tak zábavný, že se na něj těšíte celých pět kol, než se vám zaktivuje. Ještě lepší to je s arsenálem různých pomůcek. Kombinace nindžího provazu, bungee skokanské gumy, padáku, sbíječky, vypalovače skal a jet-packu znamená, že téměř neexistuje místo na libovolné obrazovce, kam byste se nemohli dostat a zde zatopit ještě pod soupeřovým červem během jediného kola. Chce to jen zručnost a kombinační logiku, chce to myslet a to hodně rychle a efektivně, čas na tah je totiž omezený...

Žádný popis se nemůže rovnat osobní zkušenosti s *Worms Armageddon*, který i přes tak trochu chaotický systém menu baví donekonečna. Pro jednoho je to hra „jen" chytlavá, ale už pro dva je vynikající. A i kdyby se vás sešla celá čtveřice kamarádů, bude vám stačit jeden jediný joypad.

FariD Starman

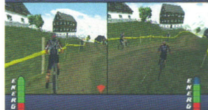
OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Staromódní a efektivní.	7
HRATELNOST:	Jednoduchost sama s nebezpečnou návykovostí.	8
ŽIVOTNOST:	Nikdy nezestárne.	9

CELKOVĚ
Opravdu plné pokračování. Plné všeho, zbraní, nástrojů, režimů a možností. Hra má konečně i cenný single player. Celkově to je rozhodně nejzábavnější strategie pro PlayStation.

8 Z DESETI









Jízda na kole a pohyb vašeho závodníka jsou ztvárněny realisticky, ovšem do chvíle, kdy do něčeho narazíte.



Jedním okem musíte neustále sledovat energii, je to koneckonců jenom člověk. Nesmíte dovolit, aby se fyzicky vyčerpal.



MŮŽEME SI ODŠKRTNOUT DALŠÍ DOBITOU ZÁVODNÍ BAŠTU

No Fear Downhill Mountain Biking

„V cíli jste, když se právě slušně rozjíždíte."

FAKTA

VYDAVATEL:	Codemasters
VÝROBCE:	UDS
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

COURIER CRISIS
Dvojkolky tu už jednou byly.

COOL BOARDERS 3
Jiný z řady extrémních sportů.

Zalétali jsme si, řídili půl milionu vozidel, sjeli z kopce na snowboardu, zařádili na U-rampě, klopili motocykly, čeřili vodu ve člunech a dokonce jsme se už vznášeli v gravitaci popírajících plechovkách. Doposud jsme si ale ještě nevyzkoušeli (ovšemže v bezpečí milované PlayStation!) například sjezd na horských kolech. Tato hra nám to jednoznačně umožňuje, ale má ještě něco navíc?

Sjezd na horských kolech je v reálu bezvadný sport pro lidi, které omrzel život. Řítíte se na labilní dvojkolce dolů po svahu, kolem ostrých skalnatých hran, mezi nebezpečnými kmeny stromů, v blátě, na sněhu, kdykoli, kdekoli. Hra, která se rozhodla simulovat právě tuto jízdu a žádnou jinou, si zvolila cestu nejmenšího odporu: režimové kombo je nejobvyklejší ze všech - Race/Tournamnet/Multiplayer. Když startuje závod, tak na vás najíždí kamera pokaždé tou samou pomyslnou dráhou ve vzduchu, vynoří se mezi větvemi a hle, závod je téměř odstartován a my jsme se připojili právě v poslední chvíli.

Důležitým aspektem těchto závodů je samozřejmě odlišnost a z toho plynoucí odlišné ovládání. S tím se tvůrci poprali jednoduše: šlapete na pedály tlačítkem X, nemůžete tak však činit neustále, nevystačila by vám tak ubývající energie. Jediný způsob jak znovu nabít sil, je chvíli nešlapat. To znamená, že si musíte promyslet, které úseky makat a kdy naopak odpočívat při prudším sjezdu.

Celkově je k dispozici 25 tratí rozhozených na nejrůznější místa - Maroko, San Francisco a třeba stará dobrá Anglie. Bohužel málokterá z nich má uspokojivou délku, v cíli jste, řečeno s nadsázkou, většinou, když se právě slušně rozjíždíte. Navíc se moc od sebe (kromě textur) neliší. Zpestření v podobě většího skoku se tu vyskytuje vysloveně sporadicky, takže jediné, na co se musíte soustředit, je správné vybírání zatáček. Až se to naučíte a nebude vám to trvat moc dlouho, začnete vyhrávat jeden závod za druhým.

No Fear Downhill Mountain Biking získává body za odlišnost, na tom je založena značná část jeho přitažlivosti a proto také stojí za zkoušku. V oblasti hratelnosti však body spíše ztrácí. ■

FariD Starman

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Příjemná na pohled, ale trochu pomalá.	6
HRATELNOST:	Zábava, ale bez hloubky.	7
ŽIVOTNOST:	Multiplayer to má...	6

CELKOVĚ
Dostatečně originální nápad na hru, aby vás výsledek zaujal. Přesto má však hra několik závažných nedostatků, jež výrazně sráží její hratelnost a životnost do průměru. Tak trochu to je škoda.

6 Z DESETI



21 levelů je poměrně dost a výrobci se snažili, aby se prostředí měnily. To, že se u toho moc nebavíte, je zase jiná věc.











Xena se rozhodla bojovat proti černé starořecké magii, ať to stojí, co to stojí. Vždyť je v sázce osud její kamarádky Gabrielle. A nejen kamarádky...

JAKÝ JE VZTAH MEZI XENOU A GABRIELLOU? JE PRAVDA, ŽE... ...A NĚKDY I TŘIKRÁT DENNĚ?



Xena: Warrior Princess

„Její anatomie není tak úplně košer, jak by řekli Islanďané."

FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	Universal Interactive
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1

Takže bojovně jódlující a olympijské kruhy vrhající širokoplecká drsňačka se konečně, po x sezónách v televizi, vrhla i na PlayStation (zřejmě se někde probudil nějaký prachem zavátý a pavučinami opředený marketingový maník - před několika měsíci Xena expandovala i do comicsu) a zmasila ji svým drtivým stylem.

Hra je drtivě přímočará. Na začátku se dozvíte, že jedna fakt hodně zlá žena jménem Kalabrax prahne po nějaké té lidské oběti a padla jí do oka právě Gabrielle. Když se Xena dozví, že se Gabrielle zřítila do bulvy výše zmiňované záporačky, jde a válcuje lidi, kteří jí skáčkou do cesty. A jde a válcuje. A jde a válcuje. Občas vyřeší nějaké to nepříliš náročné puzzle. A jde a válcuje. A tak dál, celých jedenadvacet levelů, dokud se nedostane ke Kalabrax. Kterou potom převálcuje.

To vše se odehrává v tombraiderovském herním systému: třetí osoba viděná zezadu z nadhledu, pohyblivá kamera, atd. Ovšem grafika rozhodně není na takové úrovni jako u Lary, takže Xena vypadá poněkud hranatě a také její anatomie není tak úplně košer, jak by řekli Islanďané. Také prostředí, které se s dojemně naivní snahou pokouší vyvolat dojem rozsáhlých luhů a hájů a má věrohodnost papundeklových kulis, vás praští palicí, kdybyste se chtěli do hry náhodou příliš vžít. O tradičním efektu „škoda, že je před námi mlha, takže nedohlédnu do dálky" ani nemluvím.

Celkově je to prostě a jednoduše nepříliš efektně vyhlížející monotónní herní nuda, která nemá šanci oživit pomalu hasnoucí slávu televizního fantasy fenoménu. Jak se říká ve Flákačích (konkrétně René Brodiemu po sexu): „Bylo to pozdě a málo." ■

Štěpán Kopřiva

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

TOMB RAIDER 1 A 2
Za poloviční platinovou cenu vám poskytnou tyto hry minimálně čtyřnásobnou rozkoš.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Xena je hrana chlap. Vlastně žena.	5
HRATELNOST:	Xena jde a válcuje. To je všechno.	5
ŽIVOTNOST:	Nic vás netáhne dopředu, abyste to dohráli.	5

■ CELKOVĚ
Zarytí xenofilové mezi námi určitě zajásají, pro všechny ostatní je to (zvláště měsíc poté, co vyšel Tomb Raider: Last Revelation) naprosto zbytečná koupě.

5 Z DESETI

Obtížnější finty a triky se naučíte jedině tak, že budete hodně hrát a zkoušet. A to do té doby, než to prostě přijde.





I když narazíte na bodově výnosnou oblast, jako třeba tyto rampy, je třeba projít celou úroveň, jinak body ztratíte.

VŠECHNO, CO UMÍŠ, SVEDU JÁ LÍP... VČETNĚ VĚCÍ, KTERÉ BOLÍ



Thrasher Skate & Destroy

"Tuhle hru udělali skateři pro skatery."

FAKTA

VYDAVATEL:	Take 2
VÝROBCE:	Z-Axis
DATUM VYDÁNÍ:	leden
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Pokud patříte mezi obdivovateli profi skaterů, nelze než vám doporučit tuto zábavnou arkádu.

O skateových hrách nelze mluvit, aniž byste vzpomenuli *Tony Hawk's Skateboarding*, dosud vůbec nejlepší skateboradovou hru pro PlayStation. Ona poctivá arkáda učinila neskutečné skutečným, nedosažitelné dosažitelným a vůbec nás přiblížila k nebi - k naší veliké radosti. Ovšem co když jde jít ještě dál? Co když existuje odlišný a lepší přístup? A co když je tou hrou právě *Thrasher: Skate Destroy*?

Hratelnost je celkem normální - skatera musíte provést několika úrovněmi, přičemž body sbíráte za triky provedené v daném časovém úseku. A tak procházíte úrovněmi, získáváte jednoho sponzora za druhým, až se z vás stane nejlepší skater v historii - anebo něco na ten způsob. Toužíte-li po něčem originálním, vyzkoušejte režim pro dva hráče, kde si to hráči rozdávají, ovšem nikoli o nejlepší triky či finty, nýbrž o to, komu se podaří nejhrůznější a nejbolestivější držkopád. Moře srandy. Ale opravdovým měřítkem je to, jak se ve hře pohybuje. Snad leccos vysvětlí, předešleme-li, že tuhle hru udělali skateři pro skatery, takže autoři namísto snadné hratelnosti v arkádovém stylu zvolili přístup simulátoru. Což znamená, že musíte hodně trénovat, chcete-li, aby ten váš panáček vypadal na prkně dostatečně elegantně. Ti, kdo se těší, jak vezmou hru do ruky a už budou kouzlit jednu finesu za druhou, dopadnou špatně - budou trpce zklamáni. Ovšem vynaložená námaha se vyplatí - stačí totiž poctivě trénovat a všechno postupně přijde samo, takže se mezi skatery budete cítit jako ryba ve vodě. A člověk pak má z každého triku mnohem větší radost, není to jen, že zmáčknete nějaké tlačítko, a ten panáček na obrazovce se nějak pohne. Třešničkou na dortu je potom klasický soundtrack z osmdesátých let, a to máme pochopitelně na mysli hudbu z ulice, tj. Public Enemy, The Sugarhill Gang či Grandmaster Flash. Je třeba dodávat, že *Trasher* pak působí naprosto autenticky?

Nicméně i když je *Thrasher* skvělým pokusem o skate simulátor, k dokonalosti mu cosi schází. Ovládání je leckdy nepříliš spolehlivé, ne vždy vyhovují i úhly pohledu - často kvůli nim propásnete správný okamžik dopadu na zem. Ale i tak je *Thrasher* přesně tím, čím by skateová hra měla být - totiž zkouškou manuální zručnosti a navíc, což je úplně nejdůležitější, se hrozně pohodově hraje. Sice vám dá pořádně zabrat, než si se hrou budete moci užít, ale pak to za to rozhodně stojí. *Thrasher* bude jistě požehnáním a spásou pro všechny ty, jimž *Tony Hawk's* připadal jako čirá arkádová fantasmagorie.

Nick Jones

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Dobrá, navíc věrná žánru.	7
HRATELNOST:	Velmi obtížná ze začátku, ovšem stojí za tu námahu.	8
ŽIVOTNOST:	Čeká na vás moře triků a prostředí.	8

CELKOVĚ
Vynikající hra, byť úplně úrovně *Tony Hawk's Skateboarding* nedosahuje. Při plném soustředění a hodně tréninku se z vás za chvíli může stát šampión.

8 Z DESETI









Silové pilulky vás udělají neviditelnými a umožní vám požírat duchy, za což dostáváte bonusové body. Vaše skóre ale zlepší i ovoce. Tak si dejte třeba banán.





Kromě starých známých bludišť jsou zde i nové trojrozměrné prostory a také Quest Mode, kde si to Pac vyzkouší ve vodě.

TAK PAC-MAN SE NÁM VRÁTIL, A UŽ TO NENÍ ŽLUTÝ KRUH, ALE ŽLUTÁ KOULE...



Pac-Man World

"Wakka wakka wakka wakka wakka wakka wakka..."

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Namco
DATUM VYDÁNÍ:	listopad
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	12+
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SPYRO 2

Brilantní hra. Spyro 2 je vrchol cesty započaté Pac Manem před 20 lety.

Kdo by se nepamatoval na Pac-Mana, byť dnes je vzpomínka už poněkud vybledlá - ostatně ve srovnání s rafinovaným Duke Nukemem či sličnou a atraktivní Larou Croft starý Pac-Man už rozhodně neobstojí. Ale co, i tak mu už nikdo nevezme, že byl prvním opravdovým videoherním superhvězdou. Poté, co se zprvu zjevil a představil v arkádách, následovaly četné konverze, z nichž jich celá řádka byla docela hratelných.

Uvážíme-li, že Pac-Man je vlastně takové žluté kolečko, je třeba říci, že během těch let vyvinuli u Namco značné úsilí, aby mu vtiskli osobitý charakter. Nejprve přišla plošinovková hloupost jménem *Pac Land*, pak *Ms Pac-Man* a *Pac-Man Jr* a úplně nakonec největší zhanobení a potupa - nízkorozpočtový komiks. Na oslavu svých 20. narozenin se ale Pac-Man vrací na scénu s odhodláním nás pobavit zbrusu svou novou hrou, ve které se ovšem původní labyrintová paranoia mísí s čím dál zastaralejším a omšelejším plošinovkovým nesmyslem typu *Pac Land*. Jako omluva (nebo výmluva) slouží to, že Pac-Manova rodina byla unesena, a to zlým alter-ego samotného Pac-Mana. Nicméně konstatujme, že tato velice plochá zápletka nedokáže nějak zvlášť věrohodně vysvětlit, proč ten nebohý Pac musí projít opuštěnými ostrovy, plahočit se moderními a vyspělou technologií vybavenými zařízeními a po většinu času fungovat jako potrava pro strojky na maso.

Pac-Man World je vlastně taková trojrozměrná plošinovka, nahlížená ovšem z takového úhlu, který vám umožňuje podívat se i na celek. Čekají na vás nepřátelé z říše duchů, prolamující se plošiny, různá kolečka, po kterých je třeba skákat a samozřejmě také tuny pilulek, které Pac bude muset spolykat. V zásadě je to typická 16-bitová hra, byť občas vyzdobená 32-bitovou grafikou. Jakožto propojení s historií hry zde najdete bonusy ve formě labyrintů, které zároveň fungují jako slušná reinterpretace hry pro všímavější pamětníky. *Pac-Man World* se díky tomu přeci jen dosti vzdaluje od své mnohem mladší konkurence. Hratelnost je staromódně přitažlivá a nostalgicky laděné typy jistě zaujme vůbec ona možnost hrát si v bludištích, aniž by se museli nějak starat o plošinovkové záležitosti.

Sice to není nic, co by udělalo díru do světa, a v porovnání s tituly jako *Spyro The Dragon* či *Crash Bandicoot* vypadá totálně zastarale, ale pokud dáme stranou předsudky, pak skutečně není důvodu, proč by *Pac-Man World* nemohl pro sebe urvat alespoň týden vašeho života. ■

Paul Rose

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	Několik slušných designérských kousků.	7
HRATELNOST:	Překvapivě velice rozmanitá.	7
ŽIVOTNOST:	V bludištích byste nějaký ten den vydržet měli.	7

CELKOVĚ
Pac-Man byl nově interpretován na sklonku tisíciletí, přičemž výsledkem je slušná retro plošinovka, která dokáže nabídnout skutečně hodně jak nově příchozím, tak ostříleným veteránům.

7 Z DESETI



Je tu několik režimů s rozdělenou obrazovkou pro dva hráče, které umožňují jak závody, tak souboje na život a na smrt v aréně.



Mezi 13-ti oblastmi najdete vše od několikaposchoďových garáží po rozblácené trasy na venkově.



Můžete sbírat power-upy, které hojí všechny vaše šrámy, ale pozor na ikony lebky, které z vašeho sloupce života ukrajují řádné porce.

LÍBÍ SE VÁM HAVÁRIE? JSTE DIVNÍ, ALE JSTE NA SPRÁVNÉ ADRESE.



Demolition Racer

„Zapomeňte na instinkt vyhýbat se účastníkům silničního provozu."

FAKTA

VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	Pitbull Syndicate
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
DESTRUCTION DERBY 2
Srážky, kolize a závody. V této hře to asi fungovalo nejlépe.

Malinko kontroverzní kniha J. G. Ballarda Crash (byla též zfilmována) je o skupince lidí, kteří si své sexuální choutky uspokojují bouráním v autech. Kdyby takoví lidé opravdu existovali, pak by se na hru Demolition Racer dívali tak, jako my obyčejní a zdraví jedinci na pornofilmy. Hra je velmi dobrou představitelkou závodního subžánru „destrukční jízdy", kde jsou kolize a srážky nejen povoleny, ale kde za ně dokonce dostáváte body. Pro sladký pocit z deformace karosérií, trhání kovu a tříštění skel tady nikdy nemusíte chodit příliš daleko.

Na první pohled *Demolition Racer* vypadá jako úplně normální závodní hra. Vybíráte mezi jednotlivými tratěmi, několikadílným seriálem závodů a režimem pro dva hráče, pak si zvolíte auto a pustíte se do hraní. A jako obvykle když dokončíte každý režim, získáte tím přístup k trasám a autům, k nimž se dosud nešlo dostat, a každý z vozů má některou vlastnost jako třeba zrychlení, rychlost nebo řízení lepší než ostatní. Pod tímto neškodným zevnějškem se ale skrývá hodně sadistické násilí, páchané na nebohých vozech. Někdy jedete sérii okruhů a prostě jen hledáte zkratky a vrážíte do ostatních aut jenom abyste nahnali nějaké body; jindy se ocitnete v aréně, kde je jediným cílem rozdrtit auta protivníků na atomy. Ať se děje cokoliv, zapomeňte na přirozený instinkt vyhýbat se ostatním účastníkům silničního provozu - to byste se nikam nedostali. Ani za samotné první místo totiž nezískáte dostatek bodů pro kvalifikaci do dalšího kola - cestu k vítězství si musíte prostě probourat. Proto také samozřejmě musíte počítat s horečnatým šílenstvím protivníků a kusy plechů, které vám neustále budou létat nad hlavou.

Demolition Racer si může dovolit nebýt až tak stylová hra a přesto mít dobře vyváženou hratelnost. Ovládání je přesné a citlivé, díky čemuž váš osud skutečně leží ve vašich rukou. Navíc díky tomu, že musíte své auto také opatrovat, je nutná i určitá dávka taktiky i v momentech, kdy pro frenetické narážení není jakoby čas na přemýšlení.

Demolition Racer je vytvořen podle klasického vzorce her jako *Destruction Derby* či *Twistaed Metal*. Design tratí je přiměřeně rozmanitý, fyzika vzrušující, ale ne komicky přepjatá a čeká vás navíc zkoušení spousty herních režimů. Pravda, po vizuální stránce je to docela hrůza a ani celkově se nejedná o žádnou bombu, ale když trochu přimhouříte oči, užijete si spoustu legrace. ■

Keith Stuart

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Neuhlazená a velmi hrubá.	6
HRATELNOST:	Víc legrace než s Broukem.	8
ŽIVOTNOST:	Delší než u Volva.	7

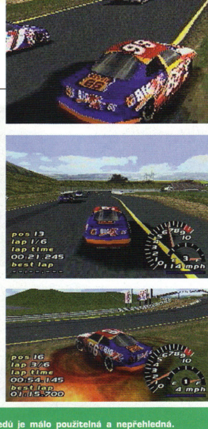
CELKOVĚ
Demolition Racer určitě svět neoslní vizuální kvalitou ani originalitou, ale díky silné hratelnosti a spoustě možných voleb si nějaký ten vroubek na pažbu jistě vyryje.

7 Z DESETI



Tratě jsou velice detailní, to však na řádnosti oválů nemůže nic změnit. Ani slušné bouračky se tu nedočkáte. Jakkoli se snažíme být objektivní, evropská TOCA 2 nám z toho vychází daleko lépe.





Většina z nabízených pohledů je málo použitelná a nepřehledná.

NENÍ TO TAKOVÁ NUDA, JAK BY SE ZDÁLO.



NASCAR 2000

„K dispozici jsou auta a jezdci, o kterých jste nikdy neslyšeli."

FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	Papyrus
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

TOCA 2: TOURING CARS
Jedna z nejlepších a nejzábavnějších závodních her, které se odehrávají na silničních okruzích.

Na světě je spousta vtipálků, kteří se náramně rádi baví rozdíly mezi námi a našimi zaoceánskými bratránky. V basketbalu se od vás očekává, že dáte koš vždycky, když dostanete míč. Americký fotbal je pořád samá pauza a time out a NASCAR - rádoby obdoba závodů cestovních vozů - se koná většinou na obrovských oválných okruzích s klopenými zatáčkami, které musíte objet 500 krát. A to jsme ještě nemluvili o wrestlingu...

Pokud jste si oblíbili zatáčky doleva a rádi jimi projíždíte rychlostí 250 kilometrů za hodinu, pak je to sport právě pro vás a série *NASCAR* od Electronic Arts je titulem, který bezezbytku uspokojí vaše potřeby opravdového závodního simulátoru. *NASCAR 2000*, hra přesná jako většina simulací Gran Prix, má k dispozici všechna auta a jezdce, o kterých jste nikdy neslyšeli, nastavení, díky němuž budete moct zatáčkami svištět výše zmíněnou rychlostí a všech 18 okruhů minulé sezóny (plus 5 variací, které byly vytvořeny ve fantazii EA). Nic to ale nemůže změnit na skutečnosti, že ježdění po oválu není až takový odvaz. Na nastavení a techniku řízení si zvyknete během nějakých deseti trénínkových kol (asi pět minut řízení). Závod samotný je pak jen jakousi přehlídkou úspěchů národního hospodářství, kterou oživí jedině když vyletíte z trati a musíte se tím vším prokousávat od začátku. Mezitím vás únavný hlas neustále upozorňuje, abyste dávali pozor na spodní straně - což znamená, že nesmíte vjíždět do dolejší části ohraničené trasy, protože se vás někdo snaží předjet - a šetřili si pneumatiky. Vůbec si nevšímají vašeho postavení na trati, ani toho, kolik vám zbývá do cíle a neustále vám radí, abyste vyjel doprava od středového mantinelu.

Potenciál herního enginu si můžete užít jedině na třech nebo čtyřech silničních tratích stejného typu, jako známe z Evropy, ovšem ani tak se *NASCAR* nemůže měřit s nádhernými zážitky z her jako je *TOCA 2: Touring Cars*. Mohlo by pomoci, kdyby se vám podařilo způsobit velkou hromadnou srážku, jenže ani ty bouračky nejsou nic moc. Auta do sebe v rychlosti narážejí, aniž by ztratila třeba jediný šroubek a detekce kolizí je žalostně ubohá. Je dokonce možné ponořit se polovinou auta do vozu protivníka a stane se jen to, že polygony začnou bojovat o to, který bude vidět.

Na to, že jde o závodní hru, se překvapivě dbalo na detaily. Hra vás zaujme jedině v případě, že jste opravdu posedlými fanoušky skutečných závodů NASCAR. ■

Steve Owen

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Detailní trasy, vše ostatní ubohé.	4
HRATELNOST:	Superrealistické ovládání, které je na oválu k ničemu.	5
ŽIVOTNOST:	Pokud NASCARu fandíte, je 23 okruhů hodně.	7

CELKOVĚ
Pokud se na americký vkus díváte shora, *NASCAR 2000* vás určitě nepřesvědčí, abyste změnili názor. Technicky dobře zpracovaný simulátor, ale neuvěřitelně nudný.

5 Z DESETI





Ve hře *Millennium Soldier* se vše dokola opakuje. Grafika a hratelnost vás chvíli baví, ale později vás prst na spoušti unaví a začnete pomalu usínat.



VOJÁK PŘÍŠTÍHO TISÍCILETÍ? TO SPÍŠ Z PŮLE OSMDESÁTÝCH LET, AKORÁT ŽE VE 3D...



Millennium Soldier

"Nevíte odkud jdete, kdo stojí proti vám, nebo kam máte jít."

FAKTA

VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	Rage
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11+
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SYPHON FILTER
Jeden člověk proti všem možným nástrahám, a nespočet nepřátel.

Život není žádné pírko, ale pořádný brk, a skutečnost se vždy neřídí našimi představami. Tak třeba loni ten film Mstitelé. Nebo dönner kebaby. Anebo taky, bohužel, hra *Millennium Soldier*.

Nejdřív ta představa: vezmeme *Commando*, coin-opový hit z poloviny osmdesátých let, v němž po obrazovce pobíhá chlapíček a likviduje těžkými zbraněmi lotry, a tuhle hru předěláme pro PlayStation - pochopitelně přidáme 3D grafiku, efektní exploze, omračující zbrojní arzenál, bosse přes celou obrazovku a režim Deathmatch s rozdělenou obrazovkou. Zní lákavě, že? Jenže pak je tu ta tvrdá realita: velké pixelové zmatení, v němž houby víte, kdo střílí na koho, a zhola na hlavu padlý ovládací systém.

Nicméně je třeba přiznat, že krajinky se vyvedly, jsou opravdu hezké, stejně jako tanky prorážející zdi, vlaky supějící přes mosty či dokonce exkurze do mimozemšťanských kosmických lodí. Úžasné jsou i zbraně - samopaly, plamenomety, lasery, minomety apod. Dokonce zde jsou takové malé koule a la *R-Type*, které vám pomáhají zneškodnit kohokoli, kdo by se chtěl jen vetřít do vašeho osobního prostoru. Váš chlapíček i jeho protivníci jsou dost prťaví, takže vůbec nepotřebujete, aby je ještě zakrývaly mohutné exploze, mraky dýmu či spršky šrapnelů. Ale tak už to na tom světě chodí. Skoro polovinu prostě nevidíte - nevíte kam jdete, kdo stojí proti vám, nebo kam máte jít - že jste to koupili poznáte až podle následného řevu. A ještě k tomu to ovládání. No, směrová tlačítka ovládají běhání - nahoru, dolů, doleva, doprava, což dává celkem smysl. A střílíte ve směru pohybu, což taky dává smysl. Ale jen do té doby, než potřebujete vystřelit na něco, co pálí po vás. Pak by se vám šeredně hodil úkrok stranou, jako je tomu v *Quake*. Ale vždyť on zde je, stačí stisknout tlačítka L1 či R1 a je to. Jenomže to je doleva a doprava z pohledu vaší postavy, a vlastně by to mohlo být nahoru dolu, či dokonce opačně doprava a doleva, podle toho v jakém je postavení vůči obrazovce. Mate vás to? Teprve bude. Možná by efektivnější volbou byl robotronovský systém nezávislého pohybu a střílení, ovšem v konečné verzi hry jej budete hledat marně.

Když se s ovládáním vyrovnáte, a nějak si poradíte i s grafikou, pak si možná s touto hrou legrace užijete. Ale jsou i lepší možnosti, že?

Jonathan Davies

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Je toho příliš. Dobrá atmosféra, ale nepřehledné.	7
HRATELNOST:	Velmi akční, jenom škoda toho systému ovládání.	5
ŽIVOTNOST:	Když se do toho dostanete, vydrží vcelku dlouho.	6

CELKOVĚ
Kdyby se v Infogames rozhodli někdy udělat *Millennium Soldier 2* s přehlednější grafikou a lepší systémem ovládání, mohl by to být hit. Dobrý úmysl, který nevyšel úplně dokonale.

6 Z DESETI



POINT BLANK OD NAMCA MÁ KONKURENCI.



Mighty Hits Special

FAKTA

VYDAVATEL:	JVC
VÝROBCE:	Altron
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Úkol v Mighty Hits je jasný - musíte střílet na řadu cílů, abyste v 35 „různých" hrách získali co nejvíce bodů. Krom jiného budete pálit na chundelaté králíky, létající makrely a dětské vláčky, hratelnost hry však není ani zdaleka tak rozmanitá, jak by se mohlo zdát. Sem tam budete muset vyřešit nějaký ten hlavolam nebo trochu procvičit paměť, ale ze závitů se vám rozhodně kouřit nebude.

Úroveň obtížnosti v *Mighty Hits Special* pěkně kolísá a do značné míry závisí na vaší volbě metody ovládání. Většinou vám daleko nejlépe poslouží světelná pistole, některé úkoly však budou mnohem snazší - zatímco v jiných se absolutně nechytáte - s playstationovou myší nebo joypadem.

Abychom to shrnuli, *Mighty Hits Special* není v žádném případě špatná hra, ale její kouzlo se velice brzy okouká, což bohužel platí dokonce i pro režim dvou hráčů. Kdybyste náhodou přeci jenom neodolali, pak si to alespoň nechte pro sebe, ať nemáte ostudu. ■

Justin Calvert



Visuálně působí jednotlivé úrovně naprosto odlišně, dojde-li ovšem na hru, zjistíte, že skutečné rozmanitosti se hře nedostává.



Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Velmi přijatelná, s několika drobnými vadami.	7
HRATELNOST:	Buď střílíte do věcí nebo střílíte do věcí s kamarádem.	6
ŽIVOTNOST:	Dobrá zábava na hodinku. Pak to chce delší pauzu.	6

CELKOVĚ
Určitě si kvůli ní nekupujte světelnou pistoli, ale pokud už ji máte, otřete z ní prach a pavučiny a užijte si krátkou, leč zábavnou hru. Mighty Hits Special za to stojí.

6 Z DESETI

SVĚT BLÁTA, MOTORŮ A ÚRAZŮ. MÁTE RÁDI MOTOKROS?



Championship Motocross

FAKTA

VYDAVATEL:	THQ
VÝROBCE:	Funcom
DATUM VYDÁNÍ:	listopad
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

My lidi jsme zvláštní druh. Stavíme obrovské hory ze skla tyčící se do nebe, v nich pak pracujeme a žijeme. Loupeme cibuli vesmíru, abychom se dozvěděli, jak funguje ve svém nitru. A jezdíme na takových jízdních kolech, k nimž je připevněn motor, a riskujíce zdraví, či dokonce život závodíme na tratích plných bláta.

Vítejte do světa *Championship Motocross*. Hned na úvod zdůrazněme, že to je svět atraktivní. Závodění samo se liší od většiny současných závodních her, doslova posedlých důrazem na realismus, a spíše se přiklání ke starým arkádám osmdesátých let. Nicméně při bližším seznámení se hrou se ukazuje, že chcete-li soupeřit s těmi nejlepšími, musíte svou motorku dokonale zvládat ve vysoké rychlosti a neobejdete se ani bez smyků.

Na druhé straně je hra doslova nabitá nejrůznějšími možnostmi. Tak třeba režim pro dva hráče oceníte téměř vždy. Navíc máte k dispozici široký výběr motocyklů, v kubaturách od 125 až po půllitry. To pak je člověk v pokušení skoro odpustit hře ten strašný americký punk-metalový soundtrack. Skoro. ■

Kieron Gillen



Chcete-li vítězit, budete se muset každou trať naučit nazpaměť - každý skok i šutr.



Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Pulsující, nápaditá a zábavná.	8
HRATELNOST:	Záměrně arkádově laděná. Je to sice zábava, ale má určité limity.	7
ŽIVOTNOST:	Něco přidá režim pro dva hráče, ale Gran Turismo to není.	6

CELKOVĚ
Vynikající zábava, ale se zřetelnými hranicemi. Grafika je sice celkem hrubá, ale svou funkci plní dokonale. Na druhou stranu je zde více chyb než v těch lepších simulátorech. Takže... Máte rádi motorky? Jestli ano, pak se vám to líbit bude určitě!

8 Z DESETI

TAK PŘÍZEMNÍ, JAK JEN HRA S PADESÁTI PÁRY NOHOU MŮŽE BÝT.



Centipede



Viděli jste Kolotoč na Nově? Centipede je zhruba stejně zábavná hra.



FAKTA

VYDAVATEL:	Hasbro
VÝROBCE:	Leaping Lizard
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Člověka se zmocní soucit, uváží-li, že někdo dostal (anebo si dal) za úkol oprášit 20 let starou arkádu. Nicméně ještě větší soucit zasluhuje ten, kdo za takovou věc vydal své těžce vydělané peníze. Nová dobrodružství staré známé stonožky, tentokrát v trojrozměrném hávu, jsou stejně nesmyslná, jako je ta potvora nohatá odporná.

Budete si prohlížet nezajímavé krajinky, kráglovat jednoho dlouhatánského členovce za druhým a proklínat univerzální zákon, který říká, že detekce kolizí, byť je úplně blbá, je v pohodě, pokud hra vypadá roztomile. Na rozťapkávání tu máte spoustu štěnic a jiných potvor, dále několik power-upů, hodně nepraktickou 3D perspektivu a také zamčené úrovně - patrně narychlo dodané v zoufalé snaze učinit hru věrohodnou pro současného hráče.

Nicméně žádný z těchto prvků nedokázal přispět k tomu, aby hra byla alespoň trochu nápaditá. Nikoho nepobaví opakující se děj a nudná grafika - a tak se postupem času pustíte do něčeho jiného, jako kdyby *Centipede* nikdy neexistoval. Tato hra, toť kostlivec, jehož netřeba vykopávat na světlo boží. ■

Mark Donald

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Jasná a barevná, ovšem bez nápadu a detailu.	4
HRATELNOST:	Monotónní střílení a sbírání.	3
ŽIVOTNOST:	Zoufale malá, než napočítáte do sta..	2

CELKOVĚ
Začíná to v pohodě, jenže o 30 sekund později se nudíte víc než Ludvík XIII. ve Třech mušketýrech. Hra nenabídne lautr nic. Nevýrazná grafika, nudná hratelnost... Ani ty houby se nepovedly.

3 Z DESETI

TIGER WOODS PROPŮJČIL SVÉ JMÉNO „SRANDA" GOLFU PRO DĚTI. PANE BOŽE...



Cyber Tiger



Ještě jednou se pan Tiger zasklebí, a budu mít chuť ho přes ten úsměv přetáhnout tou holí.



FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	Electronic Arts
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	3+
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

Zlatý věk profesionálního golfu plného slavných jmen skončil v okamžiku, kdy Terry Wogan dopravil míček do jamky z nejdelší vzdálenosti v dějinách televizních golfových přenosů. Bylo to 84 stop. Poté už nebylo nic moc dívat se, jak Tarby a Brucey zápasí s nějakými snadnými jamkami - vypadali jako staří, unavení a zlomení muži. Blbce z nich udělal jeden šikovný Ir.

Přesto *Cyber Tiger*, to je ještě mnohem víc pod pás. Už jenom kvůli tomu názvu - jedním slovem strašné, navozující představu nějakého softwaru od Sony pro zvířecí roboty. Komiksová grafika se zde mísí se zploštělým pozadím, které neponechává místa pro přesné údery. Což ovšem rozhodně neznamená, že by údery chodily tam, kam je zamíříte - hlavně používáte-li Analogue Mode, v němž míček posíláte k jamce pohybem joysticku. Je to něco podobného, jako když hrajete v kostky - jenom s tím rozdílem, že to není až taková zábava. Zejména když se vám nevydaří tutovka z 10 cm (a vy víte, že jste zamířili naprosto přesně). Hra v sobě nemá nic, co by vás u ní udrželo po více jak dvě minuty. Zařadit do zásuvky Totální propadáky. ■

Dan Mayers

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

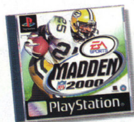
GRAFIKA:	Nudná, nepřesná.	1
HRATELNOST:	Šokující nuda.	2
ŽIVOTNOST:	2 minuty, chcete-li se přesvědčit, že to je tak zlé, jak bylo řečeno.	0

CELKOVĚ
Hra, která působí dojmem, že nebyla před vydáním přezkoušena. Jsou zde zřetelné chyby, jaké by se nikdy neměly dostat do konečné verze. Vlastně si ani žádné body nezaslouží, ale na druhé straně - v redakci slavíme Vánoce...

1 Z DESETI



AMERICKÝ FOTBAL V NEJLEPŠÍ MOŽNÉ FORMĚ



Madden NFL 2000



FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	EA Sports
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	průměrná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Stačí si jednou zahrát, a okamžitě víte, že tato hra přesně odráží brutalitu, dynamiku a nasazení nejoblíbenějšího amerického sportu.

Dobrá zpráva pro šílence a fandy amerického fotbalu: letos vypadá *Madden* neuvěřitelně skvěle. Hra je silná ve všech směrech: počínaje fotografiemi hráčů přes volby kamer až po statistickou smršť. Ale především hra samotná jako ve skutečnosti, i zde platí osvědčená taktika - forčeking a tvrdost nesou víc ovoce než technické finesy. Chcete-li si udržet balon, je nejlepší držet ho při zemi. A záhy přijdete na to, že nejlepším způsobem obrany je útok. Nový *Madden* prostě skvěle zachytil ducha hry.

Ke cti mu slouží i rozmanitost režimů, například můžete hrát proti času, kdy je třeba co nejrychleji přejít do útoku a skórovat. Všemu nakonec kraluje atmosféra, která nakonec dostane i toho největšího odpůrce americké kultury. Stojí však za to upozornit, že *Madden NFL 2000* je více simulátor než arkáda, takže je určen především pro nejskalnější příznivce. Ovšem i tak ostatní se alespoň poučí, jak vypadá tato napínavá hra.

Pete Wilton

Gut Blitz, Zone Dog a I-Form vám nic neříkají? Vězte, že to jsou některé základní strategie v americkém fotbalu a pokud chcete zvítězit v Superpoháru, měli byste si je rychle osvojit.



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Dokonalé polygony plus excelentní zpomalené záznamy.	8
HRATELNOST:	Taktická a návyková, spoustu se naučíte.	9
ŽIVOTNOST:	Mnoho obtížných nastavení, spousta režimů.	9

CELKOVĚ
Nejenom nejlepší americký fotbal, ale také vynikající sportovní simulátor. Madden NFL 2000 je plný statistik a rozmanitých režimů. Dokonalá grafika a jedna z nejlépe vypadajících her svého typu.

9 Z DESETI

ŘADA ACTUA GOLF SLAVÍ SVOU OFICIÁLNÍ EVROPSKOU LICENCI ZMĚNOU NÁZVU.



European PGA GOLF



FAKTA

VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	Infogrames
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

PGA Golf je první hra, která obsahuje do detailu skutečně existující golfová hřiště a alespoň tímhle odsouvá všechnu svou playstationovou konkurenci až na druhé místo.

EPGA Golf samozřejmě obsahuje navíc vše, co byste od golfové hry mohli žádat, a k tomu ještě několik nečekaných prvků. Infogrames totiž kromě všech tradičních voleb zařadili i několik „žertovných her", které ale většinou moc zábavné nejsou. Nejlepší herní volbou tak zůstává bezpochyby velmi tradiční a velmi nehumorný režim Career. Tady se můžete se svou postavou postupně propracovat přes amatérské a profesionální klání až k samotnému vrcholu *EPGA Tour*.

Co se týče hráčů řízených počítačem, lze namítnout, že nejsou zrovna přesní. *EPGA Golf* má několik dalších much. Herní fyzika je sice dobrá, ale povrch se chová spíš jako sklo než tráva. Další problém představuje přílišná jednoduchost. Budete-li se řídit radami počítače, poddají se vám jamky neomylně jedna za druhou. I přesto je však tento čtvrtý titul v sérii *Actua Golf* nejlepší. Obdiv si zaslouží analogický ovládací systém. Množství voleb a areálů zaručí golfovým nadšencům hovícím si v křesle štěstí po celou zimu.

Nick Jomes

Hra automaticky pomáhá hráči ve všech aspektech úderu. Díky tomu je však nerealisticky jednoduchá.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Slušná, s výjimkou animace hráčů.	7
HRATELNOST:	Pokud nemáte analog, pak trochu fádní.	6
ŽIVOTNOST:	Spousta voleb a areálů. Měla by vám vydržet.	7

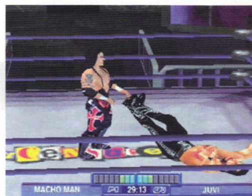
CELKOVĚ
EPGA Golf sice postrádá zábavnost Everybody's Golf i luxusní vzhled Pro 18, ale přesto umí získat pozornost (analogové ovládání podmínkou).

7 Z DESETI

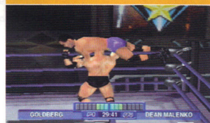
CHYŤTE ŠPEKOUNA ZA BŘICHO A BOUCHNĚTE S NÍM O ZEM.



WCW Mayhem



To, že váš soupeř jde k zemi, ještě není důvod, abyste ho přestali mlátit. Kopněte do něj.



FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	Kodiak
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Čím víc o wrestlingu přemýšlíte, tím bizarnější se člověku jeví. Pantomima, která se vydává za sport? V Evropě přestal být wrestling populární v osmdesátých letech, v Americe, kde se násilí zároveň panicky bojí i ho uctívají, se stále drží na vrcholu.

Přesto, dodnes jen několik málo her dokázalo zachytit atmosféru a choreografii amerického wrestlingu. Na první pohled se *WCW Mayhem* neliší od další desítky her: stejné možnosti, stejný počet zápasníků (60) a stejný výběr typů soubojů. Ale jakmile se do hry dostanete, odlišnost je jasná - je to jako když se na wrestling díváte v televizi. Pohyby a chvaty sice vypadají skutečně, ale hra nikdy nedegeneruje do nějaké pouliční mlátičky. Hra funguje, jako kdyby byla inscenovaná, a tak to také má u wrestlingu být.

Není to žádná revoluce a je prakticky ze stejného těsta jako předchůdci. Ale atmosférou to je hra mnohem propracovanější než ostatní a něčím zvláštní. Pokud nesrovnáváme s mnohem vkusnějšími orientálními bojovkami typu *Tekken 3*, pak v rámci subžánru jde o velmi povedený pokus. ■

Paul Rose

Oficiální český PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	Překvapivě přesvědčivá.	8
HRATELNOST:	Spousta chvatů...	7
ŽIVOTNOST:	...a spousta režimů.	7

CELKOVĚ
Klasika z toho asi nebude, ale rozhodně to je jedna z nejlepších wrestlingových her. Máte-li podobné věci rádi, pak určitě neodoláte. Prostě hra pro vás.

7 Z DESETI

TELEVIZNÍ KULTURA NA SVAHU



MTV Snowboarding



Kromě disciplin Slope style, U-rampy a big airu vás čekají ještě dva druhy sjezdových závodů.



FAKTA

VYDAVATEL:	THQ
VÝROBCE:	Radical Entertainment
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Vánoce jsou za námi a všichni „pasivní" snowboardeři dostávají cukání v předtuše týdnu stráveného na svahu. Big Phat Cool Air Boarders 8 a spol. jsou naštěstí už na cestě.

První však dorazil titul jménem *MTV Snowboarding*. Hudební TV číslo jedna udělala hodně pro popularizaci sněhových prken, takže nároky jsou vysoké. Najdete tu závody ve sjezdu, soutěž big air, U-rampu, pět otevřených tratí a navíc řadu postav vybavených oficiálními, značkovými prkny. Paráda až na to, že vám hned od začátku hraní všechno leze na nervy. Triky zvládnete během několika minut. Pustíte se tedy do režimu MTV Challenge, který se tváří jako největší tvrďák; o náročnosti však nemůže být řeč ani zde.

Grafika hry je funkční, ale nikoli bez nedostatků. Samozřejmě nechybí režim pro dva hráče nazvaný Head To Head. Jedna věc ale opravdu stojí za to - režim Create A Park. Funguje jako editor tratí v závodních hrách a můžete si díky němu vytvořit vlastní snowboarderský areál.

Pokud jste nikdy neviděli žádnou snowboardovou hru, pak si *MTV Smowboarding* klidně pořiďte. ■

Dan Mayers

Oficiální český PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	Člověka sice neusadí, ale je funkční.	6
HRATELNOST:	Průměrná zábava, průměrná hra.	6
ŽIVOTNOST:	Příliš jednoduchá.	5

CELKOVĚ
Jsou tu zastoupeny všechny snowboardové prvky, ale nejsou nijak zvlášť kvalitní. MTV se nedaří bezezbytku vytěžit potenciál jednotlivých částí a jde v něm spíše o naklonování jednotlivých prvků žánru, než o hru s vlastní „osobností".

6 Z DESETI



JEŠTĚ JEDNA ZÁVODNÍ HRA V RETRO STYLU



Hot Wheels Turbo Racing



FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	Stormfront Studios
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	3+
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

Chlapci-závodníci a děvčata-závodnice, radujte se! Opět totiž máme možnost shledat se s Hot Wheels (angličáky, dříve k dostání na poutích - pozn. red.), a tentokrát dokonce na naší oblíbené PlayStation. Už nemusíte po pokoji tahat autíčka a vrčet - teď prostě jednoduše stiskněte knoflík a už na vás bude čekat prefabrikovaná trať. Nesmírná to rozkoš.

Hot Wheels spadá do stejné kategorie jako nedávno vydané hry založené na dětských hračkách, třeba *Lego Racers*. Zdá se, že výrobce nechtěl na hru marnit čas, a ještě méně pak peníze, a jenom doufal v hit, který se bude prodávat díky svému jménu. Jako první si vezměme okruhy - ano, sice vám připomenou dětství, ovšem nepředstavují nic nového. Snad jen že kolem tratí jsou roztroušeny power-upy. Auta se liší jen barvou, a dokonce tu chybí oblíbený model General Lee! No, to je tedy průšvih! Ovšem jednu věc třeba přiznat - závodní hra je zde obohacena některými jinými prvky: tak třeba čím častěji jste ve vzduchu, tím víckrát můžete použít turbo. Ovšem rozdat si to s AI vůbec není zábava. Nakonec zjistíte, že ty vykřičené hlasivky a odřená kolena přece jen měla cosi do sebe. Teď tato romantika nenávratně zmizela. ■

Aleks Krotoski

Pro neohrabanou grafiku se auta jeví jako nepříliš solidní. S normálními angličáky to byla desetkrát větší legrace.



Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Hranatá a příliš jednoduchá, hra působí jako nedodělaná verze.	4
HRATELNOST:	Když jsme byli děti, bylo to jiné.	4
ŽIVOTNOST:	Pouze po mejdanu, když se ještě nechce jít spát.	5

CELKOVĚ
Za nabízenou cenu rozhodně nestojí, navíc najdete lepší hry s podobným zaměřením. Dobré pouze pro neobyčejně nostalgické typy.

5 Z DESETI

SOUTH PARK JISKRY ŽIVOTA ZBAVENÝ



South Park

FAKTA

VYDAVATEL:	Acclaim
VÝROBCE:	Appoloosa
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
ANGLIČTINA:	průměrná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Umíte si představit něco lepšího než South Park pro PlayStation? Ne? S námi to bylo stejné, ovšem jen do doby, než jsme si ho zahráli. Dokonce i při testování na jednom mejdanu plném podroušených herních fanatiků hra propadla.

Je to totiž strašná hra: hrubé, dvojrozměrné rysy televizní verze v sobě mají jakousi kvalitu ironie, nenápadité 3D ve hře však jakoukoli kvalitu postrádá. Zvuk je extrémně špatně nasamplován, takže dozvědět se, co kdo říká, je úkol pro specialisty přes odposlouchávací zařízení a brzy vás to pochopitelně přestane bavit.

Ovšem je pravda, že při hraní *South Parku* se někdy docela zasmějete - asi tak jednou za hodinu a půl. Když si ovšem uvědomíte, jak zoufale se děj opakuje, aniž by zde byla sebemenší vyhlídka, že se něco změní, nebudete mít slitování ani s postavičkami svého nejoblíbenějšího seriálu. Malinko více zábavy zažijete v režimu Head To Head.

Seriál South Park je zajímavý sám o sobě - udělat z toho nezajímavou a nudnou hru, to vyžaduje skutečně obrovskou dávku talentu. Tato hra by byla omluvitelná, kdyby stála tak tři stovky. Jenže nestojí, takže zavržení si zasluhuje po právu. ■

Owain Bennallack



Toto je krávomet. Střílí místo raket krávy. Člověk by se z toho rozbrečel.



Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Mlha zakrývá nepovedené krajinky.	4
HRATELNOST:	Připomíná jednu z horších her pro ZX Sepctrum.	2
ŽIVOTNOST:	Spustíte ji jen tehdy, budete-li chtít před koupí varovat své kamarády.	3

CELKOVĚ
Kenny umřel definitivně, ukažme si na pány z Acclaimu, můžou za to. South Park mohl být vynikající společenskou hrou, jako dělanou pro mejdany. Bohužel to dopadlo úplně jinak. Velké zklamání.

3 Z DESETI

DEJTE SBOHEM SPORTOVNÍMU DUCHU...



Carmageddon



Musíte se odnaučit to, co jste si namáhavě osvojili - v Carmageddonu jsou kolize s okolím ku prospěchu.



FAKTA

VYDAVATEL:	SCi
VÝROBCE:	SCi
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Ha! Támhle jde chodec! Možnost přejíždět naprosto nevinné lidi získala pécéčkové verzi Carmageddonu obrovskou popularitu a mimořádný komerční úspěch. Ovšem je na místě se zeptat, zda v této hře je, kromě všudypřítomného masakru pěších, ještě něco pozoruhodného?

Hry s automobily, ať už jim dáte jakýkoliv konečný tvar, jsou v zásadě vždy o řízení. Když vás řízení nezaujme, hra většinou nestojí za nic, i kdyby se rozkrájela - to je odvěká pravda, kterou se *Carmageddon* rozhodl ignorovat. Auta se v něm po ulicích valí jako těhotné velryby a do překážek narážejí jako slepí býci. Udělat hodiny můžete snadno, ale je to skoro na nic. Dokonce je vám odepřen i pohled z auta, takže ani tu bídnou krev, jak se rozstřikuje po čelním skle, pořádně nevidíte. Narážečky nebo destrukční závody jeden proti jednomu jsou sice docela zábavné, ale mnohem lepší „bouračky" jako *Twisted Metal 2* či *Destruction Derby 2* jsou k mání za poloviční platinovou cenu. ■

Pete Wilton

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Solidní, ale nebýt mrtvolek tak úplně nudná.	3
HRATELNOST:	Vždy vám legraci zkazí velice špatné ovládání.	4
ŽIVOTNOST:	Auta jsou pomalá a špatně ovladatelná, brzo jim dáte sbohem..	3

CELKOVĚ To, co slibovalo být zábavnou, byť nepokrytě kontroverzní hrou plnou karambolů, černého humoru a krve, je nakonec pěkně nudná a únavná záležitost zejména kvůli svému špatnému ovládání. Nespraví to ani tisíc přejetých chodců.

5 Z DESETI

DALI TOMU NA ZADEK - TAHLE HRA JE HOTOVÉ PEKLO.



R/C Stunt Copter



Přeložité ovládání a jednotvárné úrovně. Výsledek? Neuvěřitelně špatná hra.

FAKTA

VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	Shiny
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

Můžeme jen hádat, proč a jak lidé u Shiny došli k přesvědčení, že to, po čem majitelé PlayStation právě teď neodolatelně a osudově touží, je simulátor modelu vrtulníku na dálkové ovládání. Vypadá to totiž tak, že hra vyklidí pole velice brzy, aniž by jí mnozí alespoň zaznamenali. Analogový ovladač by měl sice teoreticky být přímo ideálním prostředkem pro ovládání RC vrtulníku, v praxi je však jednodušší rozbít atom sekerou.

Nastavená přísnost ovládání vrtulníku je doslova šibeniční - musíte neustále a dokonale držet výšku, otáčky i rovnováhu. Jakmile se byť jen minimálně odchýlíte od ideálního stavu, čeká vás zkáza. Tu nejšťavnatější nadávku je ovšem nutné si schovat pro strukturu samotné hry, která je přímo příšerná. Zde jsou úrovně totálně monotónní, pořád někde přistáváte, střílíte po balónech anebo prolítáváte mez tyčemi, jako kdyby jste neustále byli v tréninkovém režimu. Splníte v požadovaném čase jeden směšný úkon a hle, už na vás čeká další, dvouminutový test trpělivosti. Jestliže byl *R/C Stunt Copter* míněn jako žert, pak nemají u Shiny věru příliš vytříbený smysl pro humor. ■

Matt Pierce

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Celkem slušné detaily, ale beznadějná prázdnota v designu.	5
HRATELNOST:	Nesmyslně obtížné ovládání..	2
ŽIVOTNOST:	Velice slabá motivace hru zabíjí.	2

CELKOVĚ I kdyby byl na počátku dobrý nápad, úplně by jej zničilo toto ubohé provedení. Navíc však ani ten nápad za moc nestojí, této hře opravdu není pomoci.

3 Z DESETI

TEXT: FariD Starman / Lukáš Danihelka / Dan Mayers / Alex Tanner

MEDIA CD/DVD/NET/COIN-OP RECENZE

ANEB VŠE, CO BUDE UMĚT PLAYSTATION2

CD

>>Album The Sounds of Science je právě v prodeji>>

BEASTIE BOYS

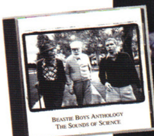
The Sounds of Science (Capitol/Sony Music Bonton)

Od hardcorového punku až k hiphopovému hrdinství je cesta Beastie Boys za slávou dlážděna zatraceně dobrými a nesmrtelnými skladbami. Taková Fight For Your Right poškodila jejich veřejnou image, a tak dlouho byli považováni za rapové klauny. Ve skutečnosti jsou však dávno mnohem serióznější kapelou (poslechněte si třeba Paul's Boutique z roku 1989, pokud nevěříte). I v devadesátých letech neustále dokazovali, že jsou muzikanty par excellence.

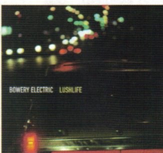
Masivní 42-písňové dvojCD je živoucím dokladem jejich významu a důležitosti. Navíc v sobě skrývá mnohé neslýchané rarity, těžko sehnatelné remixy i vysloveně hitové kusy. Toto je definitivní Beastie Box! DM

VERDIKT: Chcete to! 9/10













>>V prodeji>>

BECK Midnite Vultures (Geffen/Universal Music)

Tenhle pán má v hlavě jasno jako málokdo v hudební branži. Po vychváleném Odelay a dylanovské desce z konce roku 98 nyní vydal album, na kterém se nedá najít žádná chyba. Zní to jako ozvěna celých dějin moderní populární hudby. Beckova síla tkví ve skutečnosti, že nemáte nejmenší šanci ho někam zařadit. Je to stejně taneční deska, jako je tomuto pojmu vzdálená. Snad jediný vliv je přiznaný a dokonale patrný. Je to vliv stejně geniálního sólisty jménem Prince. Midnite Vultures je jedna z nejvýznamnějších desek roku 99 a patrně i nejlepší v diskografii tohtoto umělce devadesátých let. Už se tam provždy zapsal. FDS

VERDIKT: Geniální megamix všeho. 10/10

>>V prodeji>>

BOWERY ELECTRIC Lushlife (Beggars Banquet/Mute CS)

Velice neznámý pojem v populární hudbě, leč hudba příjemnější než mnohá slavnější. Pokud také patříte mezi ty, kterým dávno lezou krkem televizní estrády, mečící hitparády a muzikáloví rádoby umělci, pokud hledáte oázu nefalšované hudební pohody, jste zde na správné adrese. Bowery Electric se na svém už třetím albu odchýlili od kytarové melancholie svého debutu a čím dál tím více jsou o chemii rytmů a umělých zvuků. Přitom máte z nich stále tentýž pocit. Je to hudba, která dokonale neruší, probouzí spíše obrazovou imaginaci, než by ohromila geniální melodií a je prostě dobrý společník. FDS

VERDIKT: Večerní rozjímání. 8/10

>>V prodeji>>

THE CARDIGANS Gran Turismo Overdrive (Stockholm/Universal Music)

Budou navždy první velkou kapelou, která se nechala okouzlit playstationovou hrou natolik, že se jí inspirovala pro celé jedno album. Gran Turismo (deska od švédských Cardigans) vyšla už loni. Ale i tento maxisingl s pěti do pomalého tanečna remixovanými kusy má mnoho z původního kouzla. Začíná se pochopitelně s příznačně nazvanou věcí My Favourite Game a vzhledem k sevřenosti pětice (remixy má na starosti jediný pán jménem Naid) i dvojnásobné délce skladeb je výsledkem takové minialbum. Chcete-li koupit spěchejte, jedná se o limitovanou edici a v únoru už nebude. Ještě poznámka, Cardigans jsou samozřejmě přítomni ve hře *GT2*. FDS

VERDIKT: Můj oblíbený maxisingl. 8/10

>>V prodeji>>

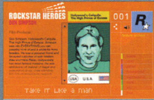
THE LIGHTNING SEEDS - Tilt (Epic/Sony Music Bonton)

V Británii jsou velice populární a jenom tam. Údiv je namístě, protože podle všeho nejsou o nic méně příjemní, talentovaní a hitoví než řada jejich světově proslulejších kolegů. Nejsou ani na nějaké malé nanicovaté gramoznačce, která by je nedokázala patřičně podpořit reklamou a natlačit do rádií, televizí atd. Pro mě je tohle vážně záhada a jediné, co můžu pro sjednání nápravy vykonat je to, že vám vřele album Tilt doporučím. Zvláště pokud vám sedí anglicky decentní pop typu New Order, Pet Shop Boys a podobně, byla by vysloveně hloupost novinku od Lightning Seeds přeslechnout. Vždyť takových desek není tolik, abychom si to mohli dovolit. FDS

VERDIKT: Čerstvý pop. To je dobře. 8/10

WEB

Osvěžující webové oázy na internetu



Rockstar Games zahájili provoz své vlastní webové stránky, která se dle našeho názoru povedla zcela mimořádně. Nahrává se sice dosti pomalu, ale jakmile jednou do ní vstoupíte máte o zábavu postaráno. Zkuste sami na **www.rockstargames.com**. V aktuální podobě tam byly k nalezení například interview se zakladateli firmy, zajímavé hudební linky a možnost koupě suvenýrů k jejich hrám. Stránka obsahuje též zábavný „barometr" popularity svých jednotlivých součástí. Dále tu nalezneme archiv příspěvků s biografiemi superhvězd typu Keitha Moona nebo Dona Simpsona. Mimochodem oba dva jsou pěkná zvířata. A ovšemže se především dozvíte všechny informace o hrách Rockstar z první ruky... *Grand Theft Auto 2*, *Thrasher* a pochopitelně exkluzivní zprávičky o *Dukeovi* pro PS2...

Máte zájem o vstup do klanu Wu-Tang? V případě kladné odpovědi budete především potřebovat příhodné Wu-jméno. Stačí přesměrovat na **tv.cream.org/boredrate/-wuname/wufor/m.html** a zadat zakázku tamnějšímu generátoru Wu-jmen. Naklepáte své (či cizí) jméno do něj a za chvíli vypadne příslušný výsledek, který poté ve společnosti podobně potrhlých přátel můžete používat v rámci vaší místní Wu-Tang organizace. Pravda Dependable Man Thing nebo Cheeky Cop nám moc wutangovský nezní, ale přesto je to poměrně legrace. Jen počkejte, až se po přečtení této zprávy vyrojí všude kolem miniklany podivně vyhlížejících individuí, častujících se ještě podivnějšími přezdívkami...

Dan Mayers zodpovídá za chystanou internetovou podobu Oficiálního PS Magazínu.

DVD

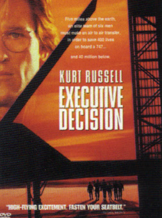


SPHERE (Koule)

Režie: Barry Levinson
Hrají: Dustin Hofman, Sharon Stone, Samuel L. Jackson

Žánr vědecko-fantastických filmů prožívá v posledních pěti letech obrovský boom. V tomto případě se jedná o lehce nastavený příběh ve prospěch ekonomický. Lépe řečeno, to je prvním dojmem. Posunem v ději filmu se otevře vaše zvědavost nad příběhem, jehož pokračování lze těžko odhadnout. Skupina vědců totiž začíná zkoumat v hloubi moře ztroskotanou vesmírnou raketu. Později zjistí pozemský původ plavidla, které je z budoucnosti. Uvnitř se nachází vesmírný úlovek, který má úžasné psychické schopnosti a vliv na dění celé skupiny. Nejlepší herecký výkon zde jednoznačně podává Samuel L. Jackson. Přidal bych i Sharon, ale nechala se ostříhat a hnedle hraje hůř.

FILM: 7/10
ZVUK: 6/10



BOEING 747 V OHROŽENÍ

Režie: Stuart Baird
Hrají: Kurt Russel, Helle Berry, Steven Seagal

Ryze akční snímek, ve kterém jde o letadlový únos, který je zástěrkou pro nebezpečný útok na Spojené státy. Film má poměrně povedený začátek, na čemž má největší zásluhu účast hvězdy všech hvězd, Stevena Seagala. A o to jde. Koukali byste se s nadšením celý film, kdyby bylo celý film na koho koukat. Seagal, který zde hraje velitele protiteroristické jednotky, zemře při nebezpečném vstupu na palubu uneseného letadla, a tak celou situaci po 45 minutách filmu řeší bezbarvý Russell v roli psychologa, který se omylem přimotal k samotné zásahové akci. Zvuk je na akční film špatný, nicméně dobře sekunduje kvalitě hereckého výkonu K. Russela.

FILM: 4/10 (jen za Seagala)
ZVUK: 3/10



MAFIA (MAFIÓSSO)

Režie: Jim Abrahams
Hrají: Lloyd Bridges, Jay Mohr, Olympia Dukakis

Všichni asi nesouhlasí s umístěním parodie na gangsterské filmy do titulu měsíce, nicméně doporučuji tento snímek ke zhlédnutí. Film je plný velmi povedených gagů, občas se objeví i ty trapnější, ale to již k filmům tohoto charakteru patří. Nezapomenutelný je okamžik příjezdu nových přistěhovalců do Ameriky, mezi kterými je i natěšený E.T.-mimozemšťan. Lloyd Bridges, který bohužel po dokončení filmu zemřel, zazářil již ve špičkových Žhavých výstřelech. Abych nezapomněl: Jde o první DVD titul s českým dabingem. Zvukové vybavení filmu převyšuje očekávání, které od komedie budete očekávat, a to se v době digitálního zvuku cení zejména.

FILM: 8/10
ZVUK: 7/10

Nezapomenutelný je okamžik příjezdu nových přistěhovalců do Ameriky, mezi kterými je i natěšený E.T.-mimozemšťan.

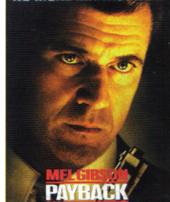


CONSPIRACY THEORY (Spiknutí)

Režie: Richard Donner
Hrají: Mel Gibson, Julia Roberts

Povedený snímek, ve kterém Mel Gibson představuje taxikáře, který si až patologicky libuje v teoriích o spiknutích. Snaží se přesvědčit zaměstnankyni státního zastupitelství o pravdivosti svých konstrukcí. Ukáže se, že jedna z těch teorií byla pravdivá, a postupně začíná věřit i ona. Vychází najevo, že taxikář Jerry je obětí nebezpečných psychologických pokusů psychiatra CIA (skvělý Jean Luc Pickard, hodný strejda ze Star Trek), který se ho snaží opět zlikvidovat. Filmem prostupuje dobře zpracované napětí i dobré herecké výkony. Celý snímek po kompletní dobu filmu graduje. Naprosto vyzdvihuji zvuk disku. Skvělý, zcela efektně doplňuje a podbarvuje všechny významné scény.

FILM: 8/10
ZVUK: 10/10



PAYBACK (Odplata)

Režie: Brian Helgeland
Hrají: Mel Gibson, Gregg Harry, Maria Bello

Věřím, že existuje spousta lidí, kteří budou tímto filmem nadšeni. Jako příklad uvádím našeho DTP Jakuba. Já jsem celému filmu jaksi nemohl přijít na chuť. Pokusím se však být objektivní a vynést klady tohoto snímku. Gangster Porter je podveden svým parťákem Roesnickem o 70 tisíc dolarů. Ty se pak snaží za ceny životů všech okolo dostat zpátky. Na filmu je rozhodně příjemné, že vás ničím okolo nezatěžuje a drží vás striktně v hrdinově hlavní myšlenkové linii (tj. dostat prachy, zabít každého, kdo v tom brání).

Když jsem si toho všiml, tak se mi vše začalo naopak velmi líbit. Nebudu tedy prozrazovat konec. Byl-li by lepší zvuk, ocením možná celý film ještě více.

FILM: 6/10
ZVUK: 6/10

AUTOMATY

Nejnovější přírůstky do rodiny coin-opů

Ne všude mají akční střílečky na růžích ustláno. Například ve Spojených státech posledních měsíců, které jsou v důsledku šokujících masakrů loňského roku zmítány diskusemi o vlivu akčních her na psychiku mládeže, se zvedá proti nim vlna nebývalého odporu. Zřejmě i v důsledku toho firma Midway chystá sice střílečku ale s mírumilovným námětem sportovní střelby na terč. Taktéž Midway ohlásil licenci na závody Championship Auto Racing Teams (CART). Automat (a možná i domácí verzi hry) však nehodlá pojmout jako seriózní simulátor, nýbrž v podobě veskrze odlehčeně fantastické. Mezitím společnost WMS (sesterská k Midway) zastavila svůj *Pinball 2000* pro nedostatek zájmu. Šeptá se, že jakási německá firma má zájem o tento koncept, ale zatím je to celé dosti nejasné.

SNK nedávno oznámila přípravu devátého dílu hry *Fatal Fury*. Příběh se odehrává léta po posledních událostech a klíčové postavy jsou tu tudíž ve značně proměněné podobě (někteří jsou dokonce již po



smrti). SNK doufá, že takto bude znovu obnoven zájem hráčů o ságu. *Fatal Fury* existuje v playstationové podobě pouze v Japonsku a právě nyní by se měl objevit v nové podobě v lepších hernách. Později se očekává konzolová konverze.

Alex Tanner je redaktorem coin-opové bible AB Europe.

PSM VERSUS...

WU-TANG CLAN

JSME TAKOVÍ BLÁZNI, ABYCHOM LETĚLI DO NEW YORKU A ROZDALI SI TO TAM S KLANEM WU V JEJICH VLASTNÍ BOJOVCE? ANO... ALE NEJDŘÍV JSME SI VYŘÍDILI CESTOVNÍ POJIŠTĚNÍ.

Text: **Mike Goldsmith** Fotografie: **Redferns/Activision**

V jedné písni Klanu se povídá něco v tomhle smyslu: „Soutěživost, kamaráde... touha mít víc než ostatní, kamaráde... hráčská vášeň, kamaráde... zakládáš si na slušnou závislost..."

Ach bože, právě jste se připojili ke svému pokornému redaktůrkovi v situaci, kterou lze charakterizovat jedině jako hluboké nedorozumění. Otázka zněla: „Komu se to podle vás podařilo lépe, vám s vaší bojovkou nebo vašim hiphopovým rivalům, skupině Cypress Hill, s jejich účastí na akčním simulátoru pouličního násilí pro PC jménem *Kingpin*?" Odpověď na sebe nenechala dlouho čekat, pánové to vzali jako výzvu a rovnou poslali pozvánku s připojenou orientační mapkou. Teď se nacházíme v jejich domácím studiu 36 Chambers a je to tu přesně tak praštěný, jak si představujete. Všude samý přítelíček, který se tu jen tak potlouká. A nikdo si nebere servítky.

„Mě jen tak nedostaneš, burane. Já sem se toho svýho kreténa totiž naučil. Vybouchám s nim úplně každýho... teď se mi budeš muset klanět, frajere... šláp si sakramentsky vedle, protože já toho svýho klacka ovládám dokonale... je ti to jasný?" Naprosto. Ten, kdo si tak dokonale rozumí se svým „kreténem" a hodlá z kožichu PSM vyprášit sedm odstínů polygonové hnědi, si říká U-God a je dlouholetým členem a nyní bohužel i jediným přítomným reprezentantem newyorského megapopulárního hiphopu jménem Wu-Tang Clan. Další členové jako RZA, GZA nebo Method Man mají určitě vyšší hudební profil, ale U-God přesto doufá v nápravu se svým novým sólo albem „Redemption". Dnes je tu však zejména proto, aby pohovořil o novém herním kraválu pro PlayStation s názvem *Taste The Pain*. Zrovna povídání je věc, která mu docela jde.

„Jsem zasraná hvězda, frajere", vyhrkne člověk známý též pod přezdívkou Golden Arms (Zlatý ručičky). „Když vezmu v úvahu, z jaký prdele pocházím, je to zatraceně neuvěřitelný. Už mě zvěčnili ve vosku, teď budu dokonce i ve hře. To znamená, že si mě moje děti budou hrát. 'Hele, tati dívej, jak ti dávám přes držku...' Sem prostě fakticky borec, nemůžu si pomoc..."

„Když sem to hrál poprvý, dostal sem pořádnou nakládačku. Bylo to při předváděčce v našich Wu odchodech a hned při prvním hraní, mně nakopal nějakej buran prdel. Musel sem se sebou něco dělat. Naučil sem se svý speciální pohyby a pak sem začal účtovat. Od tý doby mě nikdo neporazil. Tuhle hru já miluju."

To dořekl a předvedl jeden ze svých značkových břišních smíchů, na které by si klidně mohl nechat vystavit patent. Wu-Tang Clan urazili od svých gangsterských kořenů (undergroundový projekt z roku '93 pod názvem Protect Ya Neck) ke své dnešní hvězdné pozici (jejich druhé

„Už mě zvěčnili ve vosku, teď budu dokonce i ve hře. To znamená, že si mě moje děti budou hrát."







Obrazy z blahoslavené Taste The Pain. No tak jsme prohráli, a co? On je totální fanatik a my...

album Wu-Tang Forever bylo okamžitým číslem jedna americké i britské hitparády, přičemž českou hitparádu vedla samozřejmě Lucie Bílá - pozn. red.) celkem dlouhou cestu. Chtěl by ses někdy vrátit do starých časů?

„Chybí mi to, člověče. Kéž by se vrátily, dneska tě už jenom buzerujou frajeři z gramofirem," rozjímá v krátkém okamžiku nostalgického pohnutí. „Musíte to mít hotový tehdy a tehdy! Musíte udělat tohle! Když jsme začínali, byla to všechno jenom legrace a muzika. Oni z toho udělali zasranej kapitalistickej byznys. Stejně na ně kašlu. Člověk si to musí užít."

Popravdě řečeno, komerční úspěch alb, kolekce oblečení a módních doplňků Wu a další projekty jim přinesly takový luxus, že se zdá být proklamovaná snaha o únik z tohoto kolotoče dosti neupřímná (samozřejmě jsme se tuhle myšlenku neopovážili vyslovit nahlas). Nicméně, úspěchu lze dosáhnout jedině soustředěním se na práci, což, jak jsme se dozvěděli, někdy může znamenat i zákaz používání PlayStation.

„Když jsme natáčeli v Kalifornii Wu Tang Forever, hráli jsme přitom hry, ale pak jsme zjistili, že nám to dost kazí morálku, že hodiny v tom drahým studiu ubíhají naprosto neplodně. Tak přišlo všeobecný rozhodnutí vykašlat se na to." Úsměv a pokračuje... „ale ze začátku to byla fakticky velká zábava, zvlášť když se kolem točila spousta lidí. Člověk musel čekat třeba hodinu, než se na něj dostal joypad. Hráli jsme tak, že vítěz pokračoval a poražený vypadnul. Já sem čekal tak dlouho, až mě to nasralo, šel sem do hotelu, koupil si vlastní hru, natrénoval sem si ji a pak sem se vrátil a začal se všema frajerama zametat. Dneska sem široko daleko vyhlášenej král *Tekkenu*, to je ta hra, o který vedu tuhle řeč."

„(Naše hra) je podobná. Některý pohyby jsou stejný, jiný se malinko liší, ale ovládání je podobný. Ale víte, kterou hru mám fakticky rád? *Apocalypse* s Willisem. To je moc dobrej kus. Všechno se tam hroutí, musíte běhat, skákat, uhýbat, střílet, kropit. To je něco pro mě, člověče." To je hra s násilím v hlavní roli - a toho je i v *Taste The Pain* spousta. U-God bručivě nesouhlasí. „Znáte *Mortal Kombat*?" No jasně. „Podle mně je tohle opravdu krvavá hra. Vyrvete někomu srdce, ono vám pulzuje v ruce a vy s ním praštíte o zem. Nebo useknete nějakýmu chudákovi hlavu, ta se ještě hejbe půl minuty. Nic brutálnějšího už udělat nemůžete. Ve srovnání s tím, je naše hra nic. Je to vlastně neškodná zábava pro malý děti. Pro dvanáctiletý, možná i desetiletý prcky... je to takovej náš trojskej koník - rodiče nechtěj dovolit svým dětem, aby poslouchali naše cédéčka, ale klidně jim dovolí, aby si hráli naší hru." S tím se dá polemizovat, zvláště když si rodiče povšimnou té číslice 18 v červeném kruhu na obalu hry, ale podle U-Goda je stejně jejich hra oproti tomu, co se denně odehrává na ulicích, slabý odvárek.

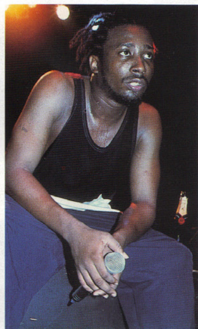
„Vyrostl jsem na pěstních soubojích. To nejhorší, co člověka mohlo tehdy na ulici potkat bylo, že ho pořezali, bodli nebo tak něco, ale přežil..." říká. „Přišli jste domů s modřinami, s monoklem, s rozbitým pyskem. Někdy jste přišli o nějakej ten zub. V nejhorším jste šli domů a pak k doktorovi, a ten vás sešil. Jenže dneska si už děti hrajou s bouchačkama, takže naděje, že se večer vrátí domů je dost slabá. Přinejlepším jim zůstanou pořádný jizvy, některý skončej s poraněnou páteří na vozejku. Podle mě jsou dnešní parchanti hovada. Pořád jim říkám, že kdo má bouchačku je srab." Nicméně tohle asi není ten úplně nejlepší argument proti cenzurování násilí ve videohrách. Ovšem herní brutalita je dokonale směšná, když ji srovnáme s každodenní realitou některých čtvrtí města New York, přesto má zjevně své opodstatnění.

Dost bylo řečnění. Zdi studia se otřásají písničkami z *Taste The Pain*, diktafony jdou stranou a PSM se chystá k rychlému zápasu proti zástupci Klanu. Všechno jde naneštěstí hrozně rychle. U-God, který si vybral sebe, hraje jako skutečný ďábel z kláštera Shaolin, zatímco PSM, domýšlivě v roli GZA, předvádí ostudně začátečnický výkon. PSM nakonec se zahanbujícím skóre 2:1 opouští 36 Chambers a vydává se do noci, těší se na hotelové lůžko a importovaný ležák. Nazítří jsme dali za pravdu jejich pověsti, že všude chodí pozdě - zbytek Wu-Tangu se prý ve studiu objevil hodinu poté, co jsme odešli. Chtěli si vyšlápnout na ty pisálky, jak jinak než ve vlastní hře. Porážka 2:1? To jsme měli z pekla štěstí... ■

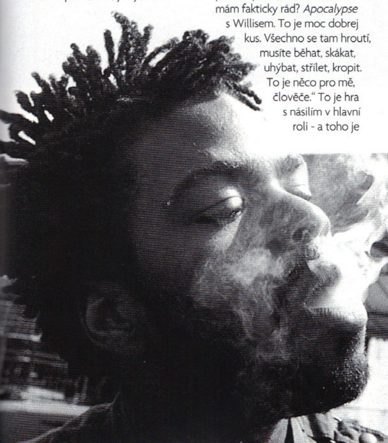
>>Hra *Wu-Tang Clan: Taste The Pain* je právě v prodeji >>







Váš pokorný dopisovatel zápasí s U-Godem a dostává nakládačku jako malé mimino (nahoře nalevo), zbytek týmu Wu nám alespoň poslal svou fotografii z téhož večera (vlevo). Ol' Dirty Bastard vypadá jako vždy hrozně (nahoře).



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation® POWERLINE

FI '99

POWERLINE

Všechny následující cheaty je možné aktivovat teprve po dosažení vysokého bodového hodnocení v „Grand Prix" módu hry a to na libovolném okruhu a s jakýmkoliv vozem, nastavením, či jezdcem. Musíte je vložit jako svůj podpis do tabulky vítězů. Pro aktivaci kruhových a bezpečnostních triků si vyberte cheat dle požadavků z dolního pravého rohu Grand Prix obrazovky a zajeďte si další GP.

KRUHOVÉ CHEATY

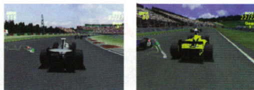
Tahle věc vám umožní sbírat během závodů zlaté kruhy. Na GP tabulce vítězů (kam se zpravidla podepisujete) napište následující slovo - Rings.

BEZPEČNOSTNÍ CHEAT

Bezpečností typ hry vám umožní v „Quick Race" módu závodit proti bezpečnostním vozům. Tak jako v předchozím případě i nyní je třeba napsat jisté slovo do tabulky vítězů - Safety.

NOČNÍ JÍZDA

Jízdu v noci snad není nutné žádnému správnému závodníkovi blíže představovat. Bohužel si tuto lahůdku můžete vychutnat pouze na Monackém okruhu a to v „Quick Race" módu. Stačí když do tabulky vítězů napíšete slovo „Nights" a stane se.





NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

POWERLINE

Z hlavního menu si vyberte volbu „Time-Trial" a označte „use competition access code" položku. Za předpokladu, že aktivujete níže uvedené cheaty správně vám je bude umožněno používat z hlavního menu, šampionátu, duelu, časovky, nebo z turnajového nastavení.

Přístup ke všem tratím - na „competition access code" obrazovce napište - L , O, T, S , O, F, F, E, A, R.

Přístup ke všem vylepšením - na „competition access code" obrazovce napište L, O, T, S, O, F, G, E, A, R.

Otevření lstivé tratě - na „competition access code" obrazovce napište M, O, N, K, E, Y, B, I, K, E.

Dva noví jezdci - na „competition access code" obrazovce napište G, O, O, B, E, R, S.

Zrcadlový mód - na „competition access code" obrazovce napište E, D, O, M, R, O, R, R, I, M.

Nízká gravitace pro všechna vybraná kola - na „competition access code" obrazovce napište B, I, G, F, L, O, A, T, E, R.

Cartoonovská grafika - na „access" obrazovce napište následující písmena - T, O, O, N, [mezera], I, T, [mezera], U, P. Pokud jste je opsali správně, dočkáte se na Haworth Hill trati v amatérském módu hry cartoonovské grafiky.

Tečkovaná grafika - na „competition access code" obrazovce napište L, O, T, S, O, F, D, O, T, S a v amatérském módu si při jízdě Sunshine Forest tratí vychutnejte rádoby hvězdičkovanou grafiku.

Ufounský cheat - na „competition access code" obrazovce napište A, B, D, U, C, T, I, O, N a pokud jste to provedli správně, tak se v profesionálním módu na trati Dry River Valley dočkáte cizáckého překvapení.



Lávové závody - na „competition access code" obrazovce napište L, A, V, A, L, A, N, D, 2 a v profesionálním módu hry se na trati Aso Volcano připravte na aktivní erupci sopky, prostě odvaz.

Virtuální realita - na „competition access code" obrazovce napište J, A, C, K, E, D, [mezera], I, N a na trati Cuevas Del Drac si užijete závodů ve virtuální realitě.

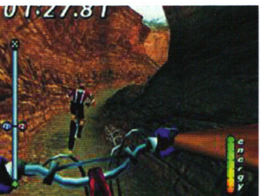
THIS IS FOOTBALL

POWERLINE

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně uslyšíte tupý zvukový efekt.

Malí hráči - r, i, 6, p, o
Hráči s velkými hlavami - w, w, p, o, o
Hráči s malými hlavami - i, 2, p, o, e
Hráči v teplákových soupravách - e, p, 4, i, w
Černobílé obrázky - 8, u, p, u, i
Lehce morbidní hrací míč 4, o, o, o, i
Hráči budou vypadat jako panenky 6, r, 8, 8, i
Překvapení 1 - 2, i, i, i, w
Překvapení 2 - o, i, p, e, u

Chalid Himmat





Nějaké dotazy?

NIKOHO Z NÁS V REDAKCI NEPŘEKVAPILA SKUTEČNOST, ŽE TÉMĚŘ POLOVINA PROSTORU DNEŠNÍCH DOTAZŮ JE VĚNOVÁNA FENOMENÁLNÍMU FFVIII. KOMPLETNÍ NÁVOD ROZDĚLENÝ DO DVOU ČÁSTÍ NA VÁS PATRNĚ VYSKOČÍ UŽ V PŘÍŠTÍM ČÍSLE, TAK SI ZATÍM VYCHUTNEJTE PÁR ZAJÍMAVÝCH TRIKŮ A TO SAMOZŘEJMĚ NEJENOM KE ZMIŇOVANÉMU FFVIII.

POŽADOVANO **HONZOU** Z PLZNĚ

JAK... SE STÁT OSTROSTŘELCEM

QUAKE II

PC verze QII (zrovna tak jako prvního a v současné době i třetího dílu) se stala krátce po svém vypuštění velkým hitem a to nejenom díky skvělé grafice, ale i možnosti používat triky, s kterými patrně programátoři při tvorbě hry nepočítali. Jedná se o věci jako raketový skok, který je skvělý pro skákání v prostoru Stroggu a to obzvláště v okamžicích, kdy se blíží váš brzký konec a vy chcete rychle zmizet.

Jednoduše se naučte zacházet s raketometem. Namiřte si ho hezky pod nohy, skočte a vypalte raketu. Tlaková vlna vás vymrští do vzduchu. S troškou zkušeností se naučíte nastavovat ten správný úhel a okamžik, takže budete létat jako ptáci a brzy dosáhnete dosud nepoznaných výšin. Nezapomínejte na to, že zacházíte s nebezpečnými výbušninami, takže na sobě vždycky mějte ještě předtím, než se pokusíte létat dostatek zbroje. Za každých okolností ztratíte trošku zdraví, čili na to buďte připraveni.

V boji se ujistěte, že používáte raketomet a granátomet hlavně na velké vzdálenosti. Je lepší mířit na nohy, což vám zajistí alespoň částečný zásah i v případě, že se netrefíte přesně. Dalším dobrým trikem je palba z granátometu při couvání na krátkou vzdálenost rovnou do nepřátelských obličejů (zatímco stále couváte).

A pro zkušené hráče tu máme ještě jeden trik na závěr. Jedná se o granátový skok. Vypalte granát kousek před sebe, rozeběhněte se a ve správný okamžik skočte. Patrně se vám to na prvních deset, či více pokusů nepodaří (což definitivně zabolí), ale všechno chce svůj čas, tohle je věcička pro fajnšmekry.

CHEATY

COOL BOARDERS 3
Po naťukání jména WONITALL si v klidu projeďte všechny úrovně. Pokud vám tohle nestačí můžete si zajistit přístup ke vše závodníkům přejmenováním své osoby na OPEN_EM.

TENCHU: STEALTH ASSASSIN
Doplnění zdraví - stiskněte tlačítko START k zapauzování hry a poté stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, ←.
Nošení až 99 věcí - podržte R2 a stiskněte na obrazovce výběru věcí □, □, △, △, →, →, ↑, ←.
Všechny zbraně - podržte tlačítka R1 + L1 a na obrazovce výběrů věcí stiskněte ×, △, □, △, □, ○ pusťte tlačítko L1 a opět ho stiskněte.
Výběr úrovně - vyberte si postavu, podržte R1 a na „next screen" stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, →.
Debugovací mód - stiskněte START pro zapauzování hry. Podržte L1 + R2 a stiskněte ↑, △, ↓, ×, ←, □, →, ○. Pusťte tlačítka L1 + R2 a pomalu stiskněte L1, R1, L2, R2. Chvilku počkejte a stiskněte START, potom L2 a nakonec R2. Tím se dostanete do debugovacího menu, ve kterém si budete moci nastavit neviditelnost, bonusové zbraně, nepřátele, inteligenci protivníků a podobné věcičky.

POŽADOVANO **ALICÍ NOVOTNOU**

JAK... HRÁT KARTY JAKO POKEROVÝ PROFESIONÁL

FINAL FANTASY VIII

Karty s kterými začínáte jsou velmi slabé, takže se vůbec nezatěžujte vyzíváním ostatních hráčů. Samozřejmostí zůstává fakt, že je snazší porazit ty které potkáváte v počátečních fázích hry, nežli pokročilejší karetní šéfíky. Rovněž si povšimněte skutečnosti, že většina hráčů s vámi chce vyzkoušet více, nežli pouze jednu hru. Přestože to není tak zábavné jako postupování ve hře, jedná se o rychlou a snadnou cestu k rozšíření své kolekce.

Dávejte pozor na různá pravidla, která se s postupem času mění. Pokud máte rozsáhlou sbírku karet, tak jednou z nejhorších záležitostí je náhodné pravidlo (Random), protože vám není umožněno si vybrat z balíku karty, ale volba je prostě náhodná. Dojde-li navíc ke kombinaci tohoto pravidla s All pravidlem (vítěz bere všech pět soupeřových karet) může být vaše drahocenná kolekce zdevastována během okamžiku.

Nejlepší radou, kterou vám můžeme věnovat za předpokladu, že se pokoušíte získat všechny karty je během karetních turnajů využívat zpravidla v blízkosti skryté ukládací pozice. Pokud jste během hry ztratili nějakou vzácnou kartu a neuložili si řekněme hodinu pozici, tak vám již nikdo nezaručí, že na ní ještě v budoucnu narazíte.

Během hry dávejte pečlivý pozor na karty v soupeřově ruce a pokoušejte se myslet na tři, až čtyři tahy dopředu. Postupem času budete schopni odhadovat cizí tahy a dokonce protihráče nutit dělat špatné. Nemyslete si, že každé kolo musíte otočit protivníkovu kartu - je lepší si ponechat své, nežli získat protivníkovu a poté je obě v budoucích tazích ztratit.

POŽADOVANO **RAYMENEM** Z PRAHY 3

JAK... SI PORADIT SE ZAMČENÝMI DVEŘMI

DINO CRISIS

Hra *Dino Crisis* je založena na řešení hádanek k otevření určitých dveří vedoucích dále. Většina z nich je záludná a zahrnuje sbírání klíčových písmen a číslic. Poté je většinou potřeba tyto těžce nabité znalosti správně poskládat a řešení je nasnadě. Vzhledem k tomu, že kompletní návod ještě v tomto vydání PSM nenaleznete jsme se vám prozatím rozhodli usnadnit putování alespoň kódy k většině dveří.

Začněme slovními kódy.

DDK H - head
DDK N - Newcomer
DDK L - Laboratory
DDK E - Energy
DDK W - Waterway
DDK S - Stabilizer
DDK D - Doctorkirk

Pokračujme číselnými kódy.

První nástěnný sejf - 7687
Druhý nástěnný sejf - 1281
SOL a LEO nástěnný sejf - 705037
První počítačový kód - 47812
Druhý počítačový kód - 5037
Třetí počítačový kód - 3695
Čtvrtý počítačový kód - 367204
Pátý počítačový kód - 0204

Dalším problémovým místem je lokace s trubkami. Cílem v této místnosti je aktivace šesti ovládacích panelů ve správném pořadí, abyste aktivovali generátor. Dívejte se na to tak, že ovladače nalevo jsou 1, 2, 3 a ty napravo 4, 5 a 6. Přehoďte je na následující barvy - třetí a čtvrtý panel na červenou, panel dva a pět na zelenou a panely jedna a šest na modrou barvu.

CHEATY

ACTUA SOCCER 2

Všechny následující cheaty se vkládají z hlavního obrazovky.

Gremlin tým - ←, →, □, ○, ↑, ↓, □, ○.
Neviditelní hráči - □, □, ↓, ○, ↑, →, □, ←.
Velcí hráči - ↑, ↓, ↓, →, □, □, ○, ○.
Malí hráči - ○, ↓, ↓, □, ↑, ↑, ←, →.
Hra s plážovým míčem - ←, →, ←, ↑, ←, →, □, □.
Super zvířecí mód - ←, ←, □, →, →, ○, ↑, ↓.
Astrální míč - □, □, ←, ←, →, →, ○, ○.
Bez světel - ←, ←, ←, ○, →, →, →, □.
Monochromatický mód - ↑, ↓, ↑, □, ○, ↑, ↓, ↑.

ABE'S ODDYSEE

Volba úrovně - podržte tlačítko R1 a na první „options" obrazovce stiskněte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Shlédnutí filmových sekvencí - podržte R1 a na první „options" obrazovce stiskněte ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.
Zelené vzdušné miny - podržte >R1 a stiskněte △, ←, →, □, ○, ×. Proveďte to během hry a Abe kdykoliv přeruší větrnou smršť vytvoří zelenou minu.
Přímé vyřešení zvukových hádanek - podržte R1 a stiskněte △, ↓,

POŽADOVANO **MARTINEM H.** Z BRNA

JAK... ZÍSKAT OCHRANNÉ SÍLY (GUARD. FORCES)

FINAL FANTASY VIII

Vítejte v podivném světě ochranných sil ve Final Fantasy VIII. Jedná se o jakési smíchání materií a vyvolávacích kouzel z Final Fantasy VII. GF jsou zásadní při snaze uspět a dotáhnout hru do konce. Často se uchylují k projevování lidských emocí (žárlivost, zloba a podobně), zrovna tak si ale vylepšují své atributy a získávají zcela nové schopnosti. Kupříkladu v bitvě, pokud jich máte připojených na jednu postavičku více často žárlí, nereagují dostatečně rychle a jejich útoky nejsou tak silné jak by měli být. Takže je dobré se vždycky před bojem správně rozhodnout a zvolit si toho pravého pomocníka. Tím si je rozdělíte do jakýchsi specializačních skupin a vždy budete nuceni používat pouze vhodného přítele.

Přestože jich ve hře není mnoho, dát je všechny dohromady není vzhledem k tomu, že jsou zpravidla rafinovaně ukrytí žádná legrace. Ke konci prvního disku byste měli mít okolo sedmi pomocníků. Některé z nich je možné sbírat v surové podobě (ze země, počítače, jejich poražením atd.), jiné musíte vysávat z bosů a jejich pomocníků v průběhu bojů. Základním pravidlem je nutnost v každé zásadnější bitvě zkoušet vysávání nepřátel (často se dočkáte milého překvapení). Z toho vyplývá skutečnost, že je rozumné všechny své postavičky vybavit schopností vysávat „draw", protože nikdy nevíte, která z nich se rozhodne opustit bojiště. A vy byste tak skončili bez nového pomocníka a to by přece byla věčná škoda, nebo ne?



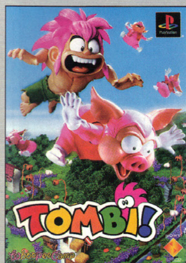


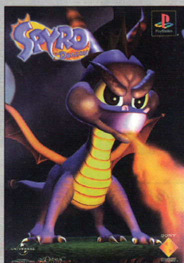




Tyto a mnoho dalších her pro PlayStation dostanete u těchto dealerů:

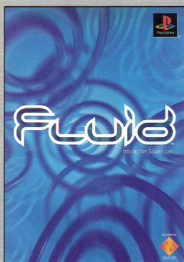
○	**Bontonland, palác Koruna, Václavské nám. 1**	**Praha 1**
△	**Enc**, Masarykovo nám. 35	**Brandýs nad Labem**
×	**Video Klinik**, Kounicova 20/22	**Brno**
□	**ElCom**, Žižkova 1, areál PTV	**České Budějovice**
○	**Elvia Pro**, Karla IV. 663	**Hradec Králové**
△	**Action CZ - Planeo**, Palackého 4448	**Chomutov**
×	**Leramo**, Blatenská 1099	**Chomutov**
□	**Viki**, Palackého 44	**Jihlava**
○	**ElCom**, Železná 12	**Liberec**
△	**Fast**, Benešovo nám. 557	**Liberec**
×	**NPB**, Mírové nám. 158	**Litoměřice**
□	**Kelvin**, Smetanovo nám. 42	**Litomyšl**
○	**TV Video Centrum**	**Lysá nad Labem**
△	**Elvia Pro**, V. Klementa 467	**Mladá Boleslav**
×	**Centron**, Nám V. Mostecké stávky 3	**Most**
□	**ElCom**, Vratislavovo nám. 100	**Nové město na Moravě**
○	**Centron**, Náměstí hrdinů 1	**Olomouc**
△	**ElCom**, 28. října 42	**Ostrava**
×	**Euroshop**, Místecká 258	**Ostrava**
□	**K+B Expert**, Velká 4	**Ostrava**
○	**ElCom**, tř. 17. Listopadu	**Pardubice**
△	**ElCom**, Americká 21 / Jungmannova	**Plzeň**
×	**Planeo**, Škroupova 2	**Plzeň**
□	**Europe Technic**, Náměstí Jiřího z Poděbrad 4	**Poděbrady**
○	**JOKR**, Riegrovo nám. 170/III	**Poděbrady**
△	**Kelvin**, Masarykova 20	**Polička**
×	**Atlas Electronic**, Na jezerce 12	**Praha 1**
□	**Centron**, Nekázanka 19	**Praha 1**
○	**Europe Technic**, Nákupní galerie Myslbek	**Praha 1**
△	**Europe Technic**, Na Poříčí 50	**Praha 1**
×	**Europe Technic**, Revoluční 2	**Praha 1**
□	**OD Kotva**, Náměstí republiky	**Praha 1**
○	**Sattech One**, Vrchlického 27	**Praha 1**
△	**Elvia Pro**, Karlovo náměstí 19	**Praha 2**
×	**Elvia Pro**, Pavilon - Vinohradská tržnice	**Praha 2**
□	**Centron**, Dejvická 8	**Praha 6**
○	**Europe Technic**, Evropská 49	**Praha 6**
△	**Electrocity**, Centrum Černý Most	**Praha 9**
×	**Elvia Pro**, Poděbradská 51	**Praha 9**
□	**Europe Technic**, Benešovská 42	**Praha 10**
○	**Bazo**, Kostelecká 2	**Prostějov**
△	**K+B**, T. G. Masaryka 3	**Příbram I**
×	**Toda**, Masarykovo nám. 15	**Říčany**
□	**GV Elektronic**, Horská 7/12	**Trutnov**
○	**AD Elektronika**, Masarykovo nám. 17	**Uherské Hradiště**
△	**ElCom**, Nám. Republiky 63	**Žďár nad Sázavou**















NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz

DOWNLOAD

MÉNĚ POČTENÍ A VÍCE HRANÍ... JAKO OBVYKLE NOVÝ DISK S NOVÝM PSM





SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu **playstation@score.cz** či zasílat faxem na číslo 02/367 951. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Říká se, že příliš sladkostí škodí chrupu. Inu, kdyby dema byla laskominami - a ona jimi do jisté míry jsou - pak bychom v redakci PSM museli mít své zuby naprosto prohnilé, hlavně teď, když se na nás valí *Gran Turismo 2* a *Crash Team Racing*, což znamená, že na nás čeká více legrace, než kdybychom měli v garážích zaparkované Ferrari. Ale tento měsíc jsme se zbláznili i do sportu - *FIFA 2000, This Is Football, NBA 2000*, a na fotbalovou scénu se dokonce odvážil nakouknout i klasický *Pong*. Co se týče zbytku, zaujmou i *Rainbow Six* a *Jade Cocoon*. I když tyto hry si v recenzích doporučení nevysloužily...

Catherine Channonová

POUŽITÍ DISKU 53

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.



Mohou být nejlepší závody pro PlayStation ještě lepší? Ověřte si to sami.

Gran Turismo 2

VYDAVATEL	SCEE
STYL	závodní simulátor
PROGRAM	hratelné demo

Nejlepší závodní hra, která se kdy objevila na disku, se konečně dočkala svého druhého pokračování. A byť se o ní mluvilo úplně všude a s velkým zájmem, první skutečné ukázky jsme měli možnost vidět až v minulém čísle. Buďte v klidu, u Polyphony své práci rozumějí: grafika je ještě lepší než v minulé verzi a hratelnost návykovější než ta nejsvůdnější čokoláda s oříšky. Jak nadšení jsme byli, když toto demo dorazilo k nám do redakce? Hmm, to máte smysl pro humor.

Demo vám nabízí jeden silniční závod v režimu Arcade. Výběr auta závisí na tom, v jaké třídě se rozhodnete závodit. Ve třídě B si můžete vybrat Fiat Coupé či Mustang GT, v třídě A Mitsubishi Lancer. A kdyby se vám náhodou zachtělo změnit barvu vozu podle }svého vkusu, stačí stisknout ^ nebo na obrazovce Car Select.



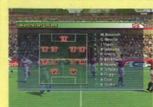
Ovládání:

↑↓←→	volant
Analog	Analog (levá páčka) volant
⊗	plyn
◎	ruční brzda
△	zpátečka
□	brzda
L1	pohled do zpětného zrcátka
R1	změna pohledu
L2	zařazení nižší rychlosti (pouze při MT)
R2	zařazení vyšší rychlosti (pouze při MT)
START	pauza

Další rysy:
Vše, co uvidíte v režimu tomto demu, najdete i v konečné verzi hry. V režimu Gran Turismo si můžete prohlédnout vše, co je pro vás připraveno, těšit se na to a v klídku se dívat na Demo režim.

Další informace:
V příštím čísle vám přineseme kompletní recenzi, takže si nezapomeňte výtisk včas zamluvit ve své trafice, jinak budete hořce litovat. Chcete-li více informací o *GT2*, nalistujte si velký speciální PrePlay v PSM 21.







Nádherná animace, živý komentář a perfektní reakce davu - to jsou silné stránky hry *FIFA 2000*.





Crash se svými kamarády si to opět chystají rozdat se zlým Neo Cortexem. Tentokrát na vás čeká zuřivé závodění, při kterém užijete hromadu legrace.



FIFA 2000

■ **VYDAVATEL**	Electronic Arts
■ **STYL**	sportovní (fotbal)
■ **PROGRAM**	hratelné demo

Již se stalo tradicí, že EA boduje každým novým dílem série *FIFA* předvánočním hitparádám prodejnosti. V době psaní tohoto textu (13. prosince) se v UK nachází v těsném závěsu za *TLR*. Naše exkluzivní demo vás provede průběhem „zápasu století", finálem evropského poháru 1999. Vy hrajete za Manchester United a váš počítačový protivník je Bayern München. V našem demu můžete sehrát první půli - chcete-li si zahrát i druhou, budete se muset asi vydat do obchodu s videohrami.



■ **Ovládání:**

△	rychlejší pohyb
○	střela/obranný zákrok
✕	přihrávka/změna hráče
□	centr/skluz
R1	přikrytí hráče

■ **Další rysy:**
V kompletní hře máte na výběr ze 450 týmů, včetně 40 klasických týmů fotbalové historie. Můžete si dokonce zahrát i sezónu ve stylu ligová sezóna, včetně všech typů pohárových soutěží: UEFA, národní pohár a další evropské poháry a ligy...

■ **Další informace:**
Naběhnete-li si na stranu 50, najdete tam recenzní shrnutí, o co ve *FIFA 2000* jde.

Crash Team Racing

■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **STYL**	závodní (motokáry)
■ **PROGRAM**	hratelné demo

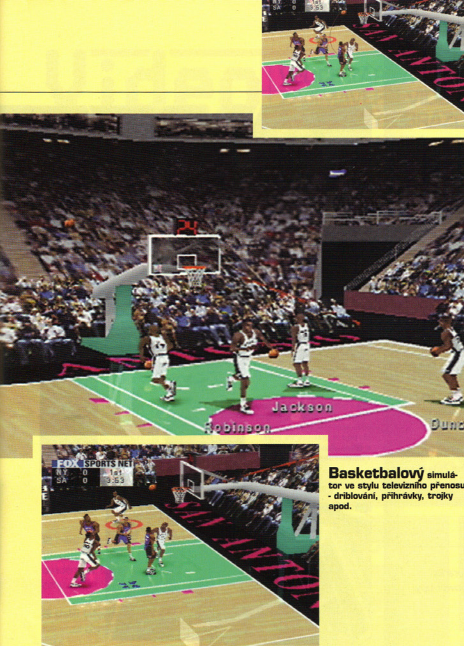
Poté, co nás po týdny rozptylovala *Speed Freaks*, se nám konečně podařilo soustředit se trochu na práci, a v tom se najednou zjevil *Crash Team Racing*... Tvůrci oblíbeného *Bandicoota*, mimochodem vždy velmi dobře přijatého kritikou, se odchýlili od plošinovkového žánru a pokusili se docílit stejného úspěchu ve světě závodů - ovšem na roztomilého vakovlka s oranžovými chlupy rozhodně nezanevřeli. Arcipadouch Dr. Neo Cortex vytáhl paty z úrovní plné nástrah a plánuje se zmocnit nadvlády nad celou zeměkoulí, přičemž jej může zastavit pouze ten nejrychlejší závodník, tj. Crash a jeho motokárově pozitivní kumpáni.
Toto demo, mnohem více společensky laděné než *GT2*, nabízí nejenom režim pro jednoho a dva hráče, ale i pro hráče čtyři. Na cestě musíte sbírat power-upy a zbraně, jinak své nepřátele neporazíte. Snažte se z aut vytřískat co nejvíc a jezděte vždy naplno.

■ **Ovládání:**

✕	plyn
←/→	volant
↓	zpátečka
□	brzda
○	vystřelit zbraní
△	mapa/tachometr
L2	změna pohledu
R2	pohled do zpětného zrcátka
L1/R1	skok
←/→	smyk

■ **Další rysy:**
Konečná verze má spoustu aspektů, které zde ani nelze vyjmenovat. Je zde na 20 různých okruhů, možnost upgradovat auta a zcela netradiční, čtyřstupňový systém zvyšování rychlosti.

■ **Další informace:**
PlayTest naleznete na straně 46.



Basketbalový simulátor ve stylu televizního přenosu - driblování, přihrávky, trojky apod.



Thriller Toma Clancyho v playstationovém vydání. Vaším úkolem je podívat se na zoubek jednomu jihoamerickému drogovému bossovi a zvítězit.

NBA 2000

■ VYDAVATEL	Activision
■ STYL	sportovní (basketbal)
■ PROGRAM	hratelné demo

Do basketbalu se už dříve vrhli giganti, jako jsou EA a Acclaim, teď se do driblování pustila i firma Activision, a to ve spolupráci s Fox Sports (americký TV kanál). Podařilo se jim udělat herní provedení televizního přenosu, a to se vším všudy. V našem demu si můžete zahrát v dresu San Antonio Spurs anebo New York Knicks. V každém momentu hry si můžete procházet statistiky hráčů - tak se dozvíte o jejich silných a slabých stránkách, a dokonce i to, jakou mají výdrž (tj. kdy zkolabují). Zdá se vám to realistické? Nám ano.

■ Ovládání:

- L2 výběr hry
- L1 výběr hráče
- R1 zobrazení jména hráče
- R2 procházení ikonek/faul

■ Útok

- ◎ Stiskněte a podržte ke střelbě. Chcete-li vystřelit co nejlépe, pusťte tlačítko v nejvyšším bodě výskoku.
- ⊗ Poklepáním přihrajete. Pro směr nahrávky použijte ↑↓←→.
- ◎ Když poklepete v klidovém postavení, naznačíte střelu, při driblování udělá hráč speciální pohyb.
- Ⓐ hráč nachvilku zrychlí

■ Obrana

- ◎ Při jednom stisknutí hráč vyskočí. Při opětovném stisknutí ve vzduchu zblokuje střelu.
- ⊗ Poklepáním vyberete hráče
- ◎ Při poklepání pokus o vypíchnutí
- Ⓐ hráč nachvilku zrychlí.

■ Další informace

V kompletní hře najdete 33 týmů NBA a kolem 340 hráčů.

■ Further information

Naše recenznzese nachází na straně 76.

Rainbow Six

■ VYDAVATEL	Take 2 Interactive
■ STYL	akční adventura
■ PROGRAM	hratelné demo

V této taktické střílečce v první osobě, vytvořené podle knižního thrilleru Toma Clancyho, máte za úkol misi s názvem Codename: Operation Sun Devil. Američtí a brazilští státní příslušníci byli uneseni z lokality-staveniště jménem Horizon, ukryté v hloubi amazonského deštného pralesa. Zadržováni jsou na nedaleké usedlosti jistého Ramona Calderona, známého drogového bosse. Ale pozor: zpravodajské služby hlásí, že jeho sídlo je velmi dobře střežené. Jeho muži jsou vyzbrojeni automatickými zbraněmi a hlídají prostor vně i uvnitř. Unesení stavaři jsou zadržováni ve sklepě a Calderonova ložnice je v prvním patře domu...

■ Controls

- SELECT výběr mapy
- Ⓐ výskok
- ◎ střelba
- ⊗ přikrčení
- ⊗ reload
- L1 změna pozice
- L2 přepnutí autorunu (režim sniper)
- R1 pohled nahoru (noční vidění)
- R2 pohled dolů (prostřední pohled)

■ Další rysy:

V kompletní verzi hry máte na starost tým třech špičkových výsadkářů využívaných americkou vládou v situacích, které nedokáže vyřešit žádná jiná ozbrojená složka (třeba dohled nad prezidentovým poklopcem). Budete-li chtít zjistit, o co zde běží, je třeba nejprve dokončit 15 misí - teprve poté se to dozvíte.

■ Další informace:

Vyhledáte-li si minulé číslo svého oblibeného časopisu, tj. PSM 21, najdete tam i PlayTest *Rainbow Six*.

Jade Cocoon

■ VYDAVATEL	Crave Entertainment
■ STYL	RPG
■ PROGRAM	hratelné demo

Demo lze nejlépe začít tak, že si s každým ve vesnici popovídáte. Jakmile budete mít pokec za sebou, budete vědět, o co v *Jade Cocoon* jde a co máte dělat. Pak byste si měli jít na chvíli zdřímnout. Až vstanete, vyzvedněte si klíč ze strážní věže, pak opustte vesnici a vydejte se do lesa. Jakmile tam dojdete, začnou na vás vyskakovat nejrůznější zrůdy. Zbytek už zvládnete sami.

■ Ovládání:

↑↓←→	pohyb mezi výběry na obrazovce
◎	zobrazení detailních informací
L1	poslání zprávy
⊗	výběr
△	konec
▣	uspořádání předmětů
R1 + R2	přepínání mezi stránkami

■ Ovládání při pohybu nebo práci v lese

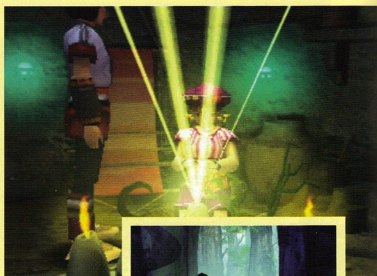
↑	pohyb dopředu
←	doleva
→	doprava
↓	pohyb zpět
◎	zobrazení Status Screen
△	útěk
L2	útěk
⊗	konverzace, sbírání věcí a otevírání dveří
↑ + ▣	běh

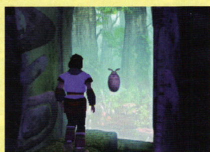
■ Další rysy

Toto demo je jenom nepatrným výsekem z celé hry, což znamená, že vás v ní čekají hodiny a hodiny práce.

■ Further information

PlayTest pro vás připravujeme do příštího čísla PSM.





171 příšer na vás čeká v kompletní verzi hry -musíte je pochytat, trénovat, naklonit si je na svou stranu a povolat do boje v bitvě. Jasná inspirace *Pokémonem*?

Pong

■ VYDAVATEL	Hasbro
■ STYL	retro arkáda
■ PROGRAM	hratelné demo

Každá hra, která dokáže změnit historii světa a stačí jí na to pouhé dvě čáry a jedna tečka, jistě stojí za podívání. V moderním přepracování nám tuto hru přináší nyní firma Hasbro, správce pozůstalosti pokladnice Atari. Ani k tomu nepotřebovali nejnovější výstřelky videoherní techniky. Naše demo obsahuje dvě z mnoha dostupných úrovní: jedna se odehrává ve světě ledu a }mrazu, kdy do hry vstupují tučňáci, druhá pak na fotbalovém hřišti. Míči zabráníte vpadnout do branky pomocí tlačítek ↑ a ↓. Navíc tu jsou power-upy.

■ Ovládání:

⊗ aktivace power-upu

■ Další rysy:

Kompletní hra slibuje nespočet úrovní obdélníkové zábavy.

■ Další informace:

Pong se dočká recenze v příštím čísle PSM.





S updatovanou verzí *Pongu* si vzpomenete na dobu, kdy videohry byly v plenkách. Na ledu či trávníku si to mohou rozdat až čtyři hráči.

This Is Football

■ VYDAVATEL	SCEE
■ STYL	sportovní (fotbal)
■ PROGRAM	hratelné demo

Tento měsíc pro vás máme ještě jedno fotbalové demo. Můžete si vyzkoušet dlouho očekávaný simulátor od SCEE.

■ Ovládání:

Útok

⊗	krátká/střední přihrávka (při dvojím rychlém stisknutí narážečka)
◎	narazit/dlouhá přihrávka
▣	střela
△	při poklepání sprint (při podržení △ nakopnutí míče dopředu)
⊗ + ↑	míč do uličky
L2/L1	finty/kličky

Obrana

⊗	zónová obrana
◎	vypíchnutí
▣	skluz
R1	změna bránícího hráče

Toto je jen minimální počet ovládacích prvků, které v *This Is Football* potřebujete. Časem můžete objevit ještě spoustu přídavných pohybů - do omrzení můžete zkoušet různé kombinace anebo držet stisknuté ›1, a vždy najdete něco nového.

■ Další rysy:

Kromě jiných funkcí umožňuje tato hra i režim pro osm hráčů.

■ Další informace:

Na straně 60 najdete náš PlayTest.



Na standardní situace (včetně přímých kopů a vhazování) uvedete míč do hry stisknutím ⊗ nebo ◎ Fotbal od SCEE není hezký jenom na povrchu.

Video Galerie

VELICE ZÁŘNÁ BUDOUCNOST V PODOBĚ ZAJÍMAVÉHO VIDEOKLIPU. JEDEN POHYBLIVÝ OBRÁZEK ČASTO POVÍ VÍC NEŽ TISÍC SLOV.

Atariland compilation

■ VYDAVATEL	Hasbro
■ STYL	retro kompilace
■ PROGRAM	videoklip

Atariland Compilation je výběrem toho nejlepšího z retro her legendární firmy Atari. Mezi tituly najdete *The Next Tetris*, návykový klasický puzzle, který vás rozhodně nepustí od televize. *Q-Bert* je arkáda z osmdesátých let založená na inspirujícím, byť jednoduchém konceptu barevných kostiček. *Missile Command* je střílečka, kterou si asi nenechá ujít žádný hráč hodný toho jména. Jako poslední je zde *Glover*, hledání magické rukavice, kterou čekají velké věci. Fajn.

■ Další rysy:
Všechny tyto tituly jsou na trh uváděny za zajímavou sníženou cenu.

■ Další informace:
Recenze chystáme do příštího PSM.







Retro favorité od Atari ve videoklipu jsou zastoupeni tituly, jako jsou *Glover* (nahoře), *Q-Bert* (nalevo) a *Missile Command* (dole).





Exkluzivní demo hry *Toy Story 2* je vrcholem příštího CD PSM.

Tradiční pošta: Feedback, Oficiální Český PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6
Vesmírná pošta: playstation@score.cz

FEEDBACK

TISÍCE LÍSTKŮ DO SOUTĚŽE, STOVKY DOTAZŮ NA CHEATY A OBČAS SE OBJEVÍ I NĚJAKÉ NÁZORY - A TY JSOU PRÁVĚ ZDE



ODPOVÍDAL
FariD Starman, naposledy jako šéfredaktor PSM.

Těšili jsme se na ohlasy ohledně nové grafiky našeho magazínu, ale vzhledem k delší výrobní lhůtě nám stačil přijít jediný názor. Díky za něj a i za ostatní...

ZBYŠEK MALEC

Dovolte mi malou úvahu na téma PlayStation, kterou vlastním již 2,5 roku. V současnosti je značně pozadu za PC, podívejte se na současnou hru pro PlayStation a pro PC. To je rozdíl, že? Ať nikdo neobhajuje PlayStation s tím, že hry jsou na ní hratelnější. Není to pravda, naopak, v současnosti na PlayStation vychází takový brak, že jsem se ji rozhodl prodat a koupit PC. Ano, za rok přijde PlayStation2, bude to bomba, excelentní grafika, možnost připojení na internet, přehrávání DVD disků. Ale koupí si ji český člověk? Já říkám, že ne. Proč? Protože firma Sony udělala taková opatření, aby kopírování nebylo jednoduché. A jestli bude cena her stejně vysoká jako dnes (1500-2000 Kč), nikdo si ji nekoupí, dokud nebude vybudována pirátská síť a nebude vymyšlen nějaký „fígl" na kopírování. Když nepůjde hry kopírovat, skončí PS2 v Česku stejně jako Nintendo 64. V současné době má u nás 95% lidí PlayStation upravenou. Těch zbylých 5 procent tvoří novináři, kteří dostávají hry zadarmo (i když ne všichni), pracháči nebo lidi věcí neznalých.

Jediným problémem hraní na PC je počáteční investice do hardwaru. Další investice do modernizace počítače se mi bohatě vrátí tím, že nebudu hrát originály za 2000 Kč.

Děláte, jak opovrhujte pirátstvím, a přitom ve svém časopise jste zveřejnili reklamu na prodej „čipů". Peníze od někoho, kdo podporuje pirátství, vám nesmrdí, že?

S číslem 19 mi skončilo předplatné a další PSM si určitě nekoupím. Mějte se moc pěkně s vašimi *Tomb Raidery*, *Tekkeny*, *Formulemi* a jinými hloupostmi.

Tón, jako kdyby majitelé PC a PS byli ve válce. Ponechte si pane svůj názor, my si ponecháme zase ten svůj. Jen několik poznámek: ve výčtu lidí, kteří si kupují originální hry, jste zapomněl na jednu kategorii: slušné lidi. Uveřejnění inzerátu na „čip" nás velice mrzelo, nešlo o úmysl, nýbrž přehlédnutí ze strany odpovědného pracovníka. S Tomb Raidery a Tekkeny se budeme mít náramně pěkně, to máte mimořádně pravdu.





K tématu pirátství nám konečně přišly i další ohlasy například tento:

IVAN ŠTAUBENT Z PRAHY

Konečně se mi do rukou dostal PSM 21. Avšak více nežli jeho zbrusu nové nádherné grafické zpracování, mne na zadek posadil 4. díl série o pirátství. Hlavně názory těch několika čtenářů. Nemohu uvěřit tomu, že na tak důležité téma vám do redakce přišli jen takové ubohé a chabé odezvy.

Ještě asi před rokem jsem neměl ani potuchy o tom, že vůbec existuje okolo PlayStation nějaká pirátská scéna. Tehdy jsem šel na jednu nejmenovanou burzu v Praze 7, kde jsem zahlédl *Tomb Raidera 3* za pouhých 300 Kč! Když jsem se prodavače zeptal, bylo mi sděleno, že se jedná o přepalovaný disk a že mi v té šedé mašince fungovat nebude, pokud mi do ní nějaký frajer nenaletuje jakousi součástku. Aha, otočil jsem se a odešel. Myšlenka, že by se mi kdosi hrabal v PlayStation se mi vůbec nelíbila, ještě méně, že bych si měl kupovat přepalovaný disk.

Proto vážení majitelé PlayStation, apeluji na váš zdravý rozum... Nepodporujte lidi, kteří drze okrádají druhé. A neškoďte těm, kteří tvrdě pracují na budoucnosti počítačové zábavy.

P. S. Nový design Magazínu je opravdu skvělý!!





Opět jeden názor. My děkujeme za to P. S.

RICHARD „KRUEGER" HAKL Z TRUTNOVA

Jsem pravidelným kupujícím PSM, vlastním všechna čísla. Mám sice některé výhrady k obsahu časopisu (hlavně některé předčasné recenze), ale neměl jsem ještě žádný důvod, abych si stěžoval. Navíc nerad píši dopisy. V čísle 20 jste ale otiskli něco, k čemu se musím vyjádřit, protože mě to dost rozčílilo. O co jde? V článku „Umění ponurosti", strana 45, film The Blair Witch Project. Cituji z PSM: „V Americe tento nový film překvapivě příliš nezabral". Kde jste tento nesmysl

sebrali? Například časopis Cinema o tomto filmu napsal, že je „největším filmovým překvapením roku". Hororových filmů je v kině a půjčovnách tak málo, že je škoda, že čtenáře PSM vaším článkem odradíte od shlédnutí tohoto filmu.

Máte naprostou pravdu a my jsme se naopak totálně zmýlili. Nejsem schopen vám vysvětlit, proč se ta dezinformace v PSM objevila. Jedině bych snad chtěl napravit dodatečně situaci vřelým doporučením tohoto filmu našim (méně bojácným) čtenářům. Přinejmenším to je snímek nádherně originální.

Mimochodem od ledna začne působit v rámci vydavatelství Art Consulting nová redakce nového filmového časopisu s názvem Total Film. Takže se budeme moci poradit s odborníky hned z prvé ruky.



VLADIMÍR VÁCHA Z LITVÍNOVA

Vážení, nemyslíte si, že bychom si my čtenáři zasloužili více kvality v obsahu Magazínu (hlavně co se textu týče)? Doslova mě dorazilo listopadové číslo (19), kde se to překlepy a přehmaty jen hemží, například chybějící písmena na straně 54, PrePlay ke hře Killer Loop (sloupek Názor se tam asi přimotal z nějaké bojovky), na straně 66 v recenzi na NHL 2000 jsou citace z článku o nějaké střílečce; a strana 74, hra Lego Racers, výsledné hodnocení 8, ale v Alternativách za 5...

P. S. Ještě jednou (už pokolikáté) se přimlouvám o zařazení kupónu k soutěžím, aby mohli vyhrávat jen opravdoví čtenáři a ne příživníci.



PSM 19 jste vybral dobře, opravdu tam řádil mimořádný chaos. Za nejhorší chyby jsme se následující číslo omluvili a dali si předsevzetí k lepší práci. Kupóny už jsou realitou.

"SQUALL"

Můj dotaz se týká hry *Tekken Tag Tournament* - uvedli jste, že vyjde pro PlayStation a místo toho se už pracuje na verzi pro PlayStation2. Důvod je zřejmý, ale nic jste nenapsali. O *Metal Gear Solid 2* se ví, že má vyjít pro Dreamcast. A co PlayStation2? MGS 2 pro ní konvertován nebude? A *Soul Calibur*? Myslím si, že PlayStation2 bude mít mnohem větší výkon než Dreamcast, přesto, jak to vypadá, programátoři jsou slepí... Co k tomu dodat?

Mám dojem, že o skutečnosti, že TTT vyjde pro PlayStation2 jsme už psali, dokonce několikrát. MGS 2 pro PlayStation2 je ve stádiu příprav. A Soul Calibur? Lidem z Namco se očividně nechtělo čekat ještě pár měsíců, tak ji udělali pro Dreamcast. Příště vytvoří možná verzi pro PlayStation2. Život jde dál...

MOJE VÝVOJAŘSKÝ PEKLO

Text:: **Nick Ellis**
Ilustrace: **Stuart Harrison**

ZTRÁTA NICKOVÝCH POZNÁMEK VŠECHNO ZAMOTÁ A PHIL ZAVRHNE OPICI SCHWING



Tak pánové! Minulej měsíc jsem vám vyprávěl o mojí společnosti Exodus a prvních plánech na *The Game* . A tady je teď teda pokračování...

Úterý 19. října
Pořád mě trápí, kam asi mohly zmizet moje předběžný poznámky k projektu. Když jsem se ptal svýho pošahanýho spolubydlícího Eda, hodil na mě pěkně naštvanej ksicht a s pohledem na skříň prohlásil: „Mě jsou nějaké tvoje blbé poznámky absolutně ukradené, takže mi dej laskavě pokoj". No dobře, jenom jsem se zeptal.

Středa 20. října
Phil, náš producent, dělal rozhovor s nějakejma betatesterama a požádal mě, abych si k nim „šel přisednout". Tuhle šanci jsem samozřejmě chytnul za pačesy! K mýmu překvapení přišla slečna Erika (něco málo po dvacítce, krátký černý vlasy). Říkala, že hodně hrála na PlayStationu u svýho kořena, ale že „se k tomu dostala až docela nedávno". Phil jí vysvětlil, že betatesting je víc než jen normální hraní her (musí si dělat spoustu poznámek a patřit mezi přední konzumenty pizzy na světě). Erika nám pak vykládala, že s děláním poznámek má velkou zkušenost z dob, kdy na univerzitě studovala filosofii. To byla sice dobrá odpověď, ale Phil práci nakonec přidělil sedmnáctiletýmu týpkovi, kterej měl kalhoty nejmíň o pět čísel větší než potřeboval.

Čtvrtek 21. října
Na polici v kuchyni jsem našel svoje poznámky! Určitě jsem se tam předtím díval. Tohle smrdí, pánové.

Pátek 22. října
Konečně se dostáváme k nějaký vážnější práci na příběhu. Nakonec se to ale zvrhlo v plánování časovýho harmonogramu. Ve vývoji hry musíte nejdřív určit spoustu zásadních fází a až pak se teprve dostanete k normálním debatám týkajících se přímo práce. Jeden z našich výtvarníků si přines' pár skic hlavních postav. Na jedný z nich byla opice s baseballovou kšiltovkou na palici, kterou jsme si pojmenovali Scheing. Na další byla taková drzá kočka Haiball, co v ruce držela bouchačku. Phil namítnul, že opice jsou trochu „okoukaný" a taky že kočky nemají vlasy, ale srst. Vytasil jsem se teda se svou představou - neomalenýho, pivo chlemtajícího a po žrádle posedlýho čokla, kterýho jsem pojmenoval Lothar. Smůla je, že se nikomu nelíbil ani když jsem navrhl, že by byla slušná šance získat sponzorskej dar od výrobce psích konzerv. Ale zpět k rýsovacím prknům - Phil rozhod, že měníme koncept.

Večer
V místní putyce U žíznivýho velblouda jsme se sešli tři programátoři, já a Ant jsme prodiskutovali postavy a rozhodně jsme ani nezanedbali pití. Ant říkal, že se mu nejvíc líbí můj nápad s Lotharem. Uvědomil jsem si, že o tom nemůže vědět. Říkám: „Nejsem sice Sherlock, ale je nad slunce jasný, že tys mi šlohnul notes, ty hajzle." Bránil se, že prej ho viděl, když ležel na polici, ale já mu nevěřím ani slovo. Copak můžete věřit chlapovi, co si třikrát denně pouští Leftfield?

Sobota 23. října
Hotový peklo! Ed přišel dost pozdě a udělal ze svýho pokoje kůlničku na dříví - rozbil přehrávač a spoustu dalších věcí. Šlo prej o něco skrz jeho přítelkyni. Bytný si přišel pro nájem a viděl tu spoušť a řek' nám, že chce, abychom se všichni vystěhovali. S hrou se ještě pořádně nezačalo, a ze mě už je skoro bezdomovec...

PŘÍŠTÍ MĚSÍC: *The Game* získává hlavní postavu a technické demo! Práce i život ztrácejí na lesku, protože se musím na čas přestěhovat do svojí kanceláře...



PŘÍŠTÍ MĚSÍC...



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

PŘIPRAVTE SE NA PROCHÁZKU ČERNOU ZAHRADOU. RESIDENT EVIL POVSTAL OPĚT Z HROBU A JE ODPORNĚJŠÍ NEŽ DŘÍV! PŘIPRAVUJEME VELIKOU RECEN[ZI]

PLUS! Die Hard Trilogy 2 - full PlayTest! * Unreal pro PlayStation - exkluzivní informace! * PlayStation2 update * Recenze Ace Combatu 3 * Speedball 2100 od Bitmap Brothers pod drobnohledem * A další...

ČÍSLO 23 V PRODEJI OD **10. ÚNORA 2000**

Co je to?

- Jak lze dostat na vlastní webové stránky videosekvence?
- Jak fungují přístroje pro noční vidění?
- Jak fungují detektory kovů?
- Co je THX a jaký je rozdíl mezi THX Select a THX Ultra?
- Jak se ohřívá jídlo v mikrovlnce?
- Co znamená Universal Mobile Telephone Sevice (UMTS)?
- Čím subwoofery vylepšují reproduktorové soustavy?
- Jak získat DVD na svůj počítač?



http://psmagazin.blogspot.sk/

Scanned By
ZOLINO KIRÁLY

